

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 91 - 395 PTAS - 2,37 €

S6EL
Nintendo®



TUROK 3

¡Descubrimos
sus secretos!



PERFECT DARK

El mejor juego
de la historia de
Nintendo 64

¡¡PÓSTER GIGANTE CON TODA
LA INFORMACIÓN SOBRE
LOS 150 POKÉMON!!



¡¡Llega Pokémon Amarillo!!

POKÉMON™

Edición Especial Pikachu™

Super Smash Bros: Guía de golpes y combos

Vete preparando para lo que viene.



Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.



www.nintendo.es

Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.





(es el proyecto más ambicioso de la compañía británica)

La jugabilidad combinará **feroces batallas con puzzles complejos**. Tendrá acción pero al mismo tiempo el nivel de aventura de Zelda. Verlo para creerlo. Después del E3.



¿La fecha? Podría ser 2001. Paciencia y a empapase con las imágenes.



La evolución técnica de Rare es prodigiosa. Y lo que espera en Banjo-Tooie va a dejarlos sin habla.

**FUERTE PRESENCIA
DE RARE EN EL E3**

► Se espera que enseñen todos estos juegos:

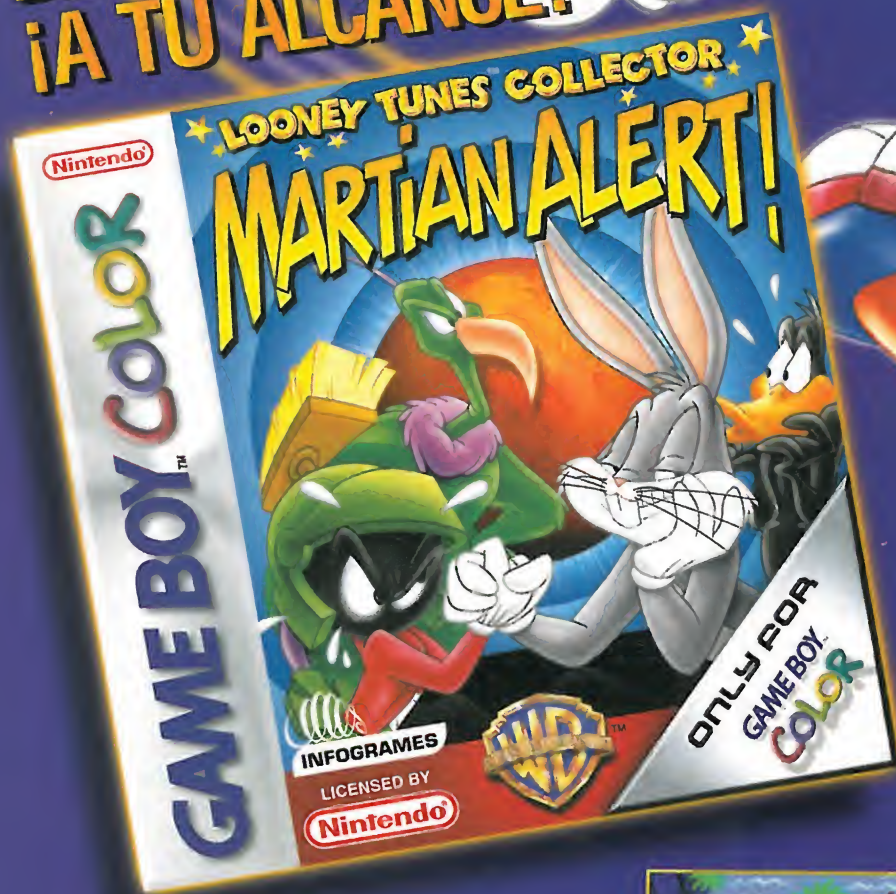
- Banjo-Toolie
- Conker BFD
- Dinosaur Planet
- Mickey Speedway USA
- Perfect Dark
- Donkey Kong GBC
- Perfect Dark GBC

► Y a pesar de este despliegue, distintos rumores apuntan a que habrá aún más sorpresas. No, parece que no será ningún juego para Dolphin, pero por aquí hay más de uno que espera alguna noticia sonada. Veremos.

¡El único que te permitirá intercambiar información y personajes con cable link o conexión infrarrojos!

MARTIAN ALERT!

LOS PERSONAJES
DE WARNER BROS.
¡A TU ALCANCE!



SOFTWARE E INSTRUCCIONES
EN CASTELLANO

www.looneytunes-games.com

© 2000 INFOGRAMES
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000
Gameboy™ are Trademarks of Nintendo CO. LTD.



Distribuido por:



INFOGRAMES



GAME BOY
COLOR

Eidos anuncia Sidney 2000, el juego oficial de las Olimpiadas

Ya tenemos juego olímpico y, más aún, **compañía olímpica**. Porque Sidney 2000 es sólo el primer producto de un **acuerdo exclusivo de seis años** que Eidos ha firmado con **Sports Multimedia** para publicar videojuegos bajo la licencia del Comité Olímpico Internacional.

Sidney 2000 aparecerá para **Nintendo 64 y Game Boy Color** este mes de agosto, si las fechas no fallan. El juego, que está desarrollando el grupo británico ATD, incorporará gráficos en alta resolución y una tecnología de captura de



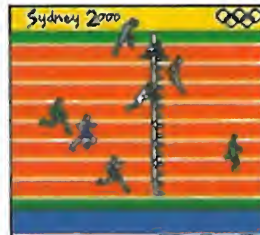
movimientos para la que se han utilizado atletas que participarán en las olimpiadas.

La lista de eventos olímpicos que incluye es así de amplia: **100 metros, 110 m. vallas, martillo, javalina, triple salto, salto de altura, 100 metros**

natación, ciclismo, levantamiento de peso, salto de trampolín y tiro al plato. Podremos elegir entre tres modos de juego: arcade, olímpico y entrenamiento. En el modo olímpico formamos nuestro propio equipo con 12 atletas a los que hay que entrenar física y psicológicamente. El reto: ganar el oro. Como Eidos.



Arriba, un bonito render nos da idea del detalle gráfico con que se desarrolla la versión N64. Y abajo, pantallas a tutiplen de Game Boy.



"Pokémon: la Película" arrasa en los cines españoles

El aluvión Pokémon tiene su continuidad en el cine. La película, que ya venía precedida por cifras de órdago en Estados Unidos, ha confirmado que este fenómeno goza de excelente salud en España.



"Pokémon: la Película" se estrenó el 14 de abril y hasta la fecha ha obtenido resultados espectaculares. **Más de 880.000 espectadores** han alucinado con las aventuras de Ash, Pikachu y compañía, lo que ha supuesto una recaudación de **575 millones de pesetas**, superando con creces los objetivos que se había fijado su distribuidor Warner Sogefilms. Además, en los fines de semana del 14 al 16 y del 20 al 23 de abril fue la **película más vista**.

Descubre Mundo Pokémon 2000 en el Parque de Atracciones de Madrid

Si eres un fan de Pokémon, Nintendo te abre las puertas del "paraíso". Se trata de Mundo Pokémon 2000, un "paraíso" instalado en el Parque de Atracciones de Madrid, en un pabellón de nada menos que **900 metros cuadrados** donde podéis vivir todo tipo de experiencias relacionadas con

dibujo u otra para hacerse fotos con los Pokémon. En resumidas cuentas allí te encontrarás todo esto:

- **56 consolas N64 con Pokémon Stadium.**
- **16 consolas N64 con juegos variados (Super Smash Bros, Donkey Kong 64...).**



Pokémon. Aún más, porque Nintendo ha pretendido que no sea una simple exposición de juegos, sino una atracción más del parque. Y con ese objetivo han puesto en marcha una **docena de actividades distintas**, que van desde jugar con Pokémon Stadium hasta ver los episodios de la serie de televisión, pasando por una zona de

- **Visita de los disfraces Pokémon.**
- **Zona para padres.**

Mundo Pokémon contará además con la presencia de **personal experto en Pokémon**, que podrá resolverte todas tus dudas. La exposición permanecerá abierta hasta el **30 de septiembre** según el siguiente horario: abre una hora más tarde que el Parque y cierra una hora antes, aunque nunca más tarde de las diez. **Está situado en el Palenque, cerca de la zona de restaurantes.**

Jeremy McGrath Supercross 2000: lista de premiados con un cartucho para Nintendo 64

M ^o José Fernández Rubio	Albacete
Aitor Pérez de la Rosa	Asturias
Guillermo Botamino González	Asturias
Jorge Monago Calero	Badajoz
Jaume Calvete Moreno	Barcelona
Alberto González Abietar	Barcelona
Eduardo Sánchez	Barcelona
Mikel Pereda Urruticoechea	Vizcaya
Fco. José Relamero Jaime	Cádiz
Rubén Otero Carranza	Cantabria
Victor López Descarrega	Guadalajara
Lander Arbelaiz Mixelena	Guipúzcoa
Daniel Esco Labián	Huesca
Santiago Martín Rosa	Madrid
Manuel García Martínez	Madrid
Fernando Ruanova de Santiago	Pontevedra
Jaime Álvarez Cañada	Pontevedra
Pedro Román Simón	Sevilla
Jesús Díaz Vico	Sevilla
Alejandro Rocha Ortiz	Sevilla

- **40 consolas Game Boy con Pokémon Rojo y Azul.**
- **Zona de cartas Pokémon.**
- **Zona de dibujo.**
- **Zona de intercambio Pokémon.**
- **Zona para hacerse fotos.**
- **Zona para ver los episodios de la serie de televisión.**
- **Zona de espectáculos.**

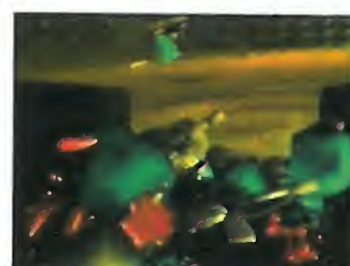
El día de furia de Conker

Sorpresa, sorpresa. Nintendo ha enseñado un vídeo del nuevo juego de Rare, **Conker's Bad Fur Day**, que nos ha dejado patidifusos. La dulce ardillita sigue siendo ardillita pero de dulce ni un pelo. El nuevo escenario es belicoso y violento, y ahora Conker tiene cara de malo. Aquí van unas capturas de ese vídeo.

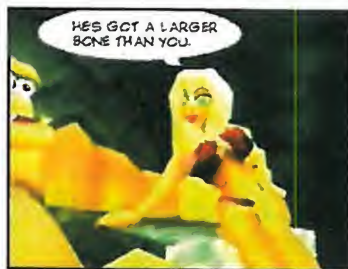
Sentimos la calidad de las imágenes, pero ni este efectillo borroso puede impedir que veáis lo mismo que hemos visto nosotros en esta pantalla. Un dragón zampándose a un enemigo -se supone-, y desparramando mermelada. Para audiencias maduras, queda claro.



En la intro, Conker se ve de repente rodeado de soldados y con un casco en la cabeza. Segundos de desconcierto y...



...y desembarco de Normandía. Ráfagas de disparos que van y vienen, en una escena copiada de la película del soldado Ryan.



Escenas cómicas y doble sentido en los diálogos. La chica del bikini dice que el "otro" tiene un hueso más largo.



La señora de la guadaña tiene también protagonismo especial. Lo dicho, todo tratado con un gran sentido del humor.



Esta escena es muy Jet Force Gemini. Muchos disparos y muy bonitos efectos de luz. Es la guerra, señores.



Imagen de un cándido Conker tratando de saber qué pinta él en todo este embrollo. Tranquilo, pronto lo sabrás.



El dragón lleva un tiempo sin comer y ahora está que no deja títire con cabeza. Cuidado que vas a engordar.



Y ahora de qué vas, Conker. Eres soldado, eres rey, eres una ardilla, eres mas o eres menos. Qué cara de mala uva.

¡¡100.000.000!!

Por si te marean tantos ceros: **cient millones**. Que es el número de consolas **Game Boy** vendidas en el mundo desde que la máquina salió a la venta (se incluyen todos los modelos). Y ojo, que sigue pegando fortísimo.

Famitsu recibe a Zelda: Majora's Mask con una calificación de lujo

Un 37 sobre 40. Tres nueves y un 10. La prestigiosa revista japonesa de videojuegos, Famitsu, ha puntuado con notas altísimas la segunda

entrega de Zelda para N64, que acaba de pisar las tiendas niponas.

El juego estaba siendo muy esperado por los japoneses, que a buen seguro sabrán disfrutar de su estudiado nivel de dificultad, del límite de tiempo para resolver la aventura, de los minijuegos, de los nuevos personajes y de una historia simplemente alucinante. Las primeras cifras de ventas que llegan son espectaculares. Aquí lo tendremos en navidades, así que mucha paciencia.

EL TELEGRAMA

- Nintendo América ha celebrado su 20 cumpleaños con una fiesta de aúpa. No es de extrañar. Después de casi medio siglo de éxitos, que redondea un 2000 en el que lideran firmemente la industria del videojuego en Estados Unidos, uno no esperaba menos. Enhorabuena, seguid así
- El productor de **Evil Twin**, Jean Bernard-Bacon, ha desmentido los rumores sobre una posible conversión del juego de Dreamcast a Dolphin
- Electronic Arts va a convertir **WCW Mayhem** a Game Boy Color
- Eidos tiene dos licencias de Disney en desarrollo para Game Boy Color: **Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour** y **101 Dalmations: Puppies to the Rescue**. Ambos estarán en el E3
- Ubi Soft acaba de anunciar un nuevo lanzamiento para la portátil de color. Se trata de **Carl Lewis Athletics 2000**, juego que verá la luz en septiembre.



EL SHOW DE BIG N

Star Wars: Battle for Naboo, Lucas pone en marcha el nuevo Episodio 1

Tras un año de rumores y especulaciones, LucasArts ha desvelado el segundo título del Episodio 1 para Nintendo 64. Se llama Battle For Naboo y como se esperaba está en la línea del exitoso Rogue Squadron.

Battle For Naboo es un vertiginoso arcade de acción que nos propone participar en peligrosas batallas a través de 16 enormes niveles. La Federación de comercio ha invadido el pastoral planeta Naboo haciendo prisioneros a casi todos sus habitantes. Un grupo de rebeldes ha logrado resistir y ahora, liderados por Gavin Sykes, un joven soldado Naboo, están a punto de empezar la contraofensiva.



LucasArts ha prometido inusitada variedad de entornos y por tanto diferentes experiencias de batalla. Ah, y los gráficos molarán todo.



Battle for Naboo estará en la línea de Rogue Squadron, con mucha acción, disparos y batallas intergalácticas sin descanso.

Y esta guerra se desarrollará por tierra, mar y aire y contará con multitud de vehículos, algunos sacados del Episodio 1 y otros originales Star Wars. En cada nivel utilizaremos uno, ya sea un N-1 Starfighter, un STAP, un cañonero robado a la federación o un Speeder. Y cada vehículo contará con sus virtudes, defectos, puntos fuertes y débiles. Podréis comprobarlo durante un viaje que os llevará por variadísimos escenarios, que nos permitirán experimentar diferentes sensaciones de batalla.

Battle For Naboo contará, entre otras delicias técnicas, con un sistema de ajuste dinámico de dificultad, que hará que el juego sea igual de fácil, accesible y al tiempo desafiante para todo el mundo. La idea es que el juego evalúe automáticamente la habilidad del usuario y ponga las cosas más difíciles o más fáciles durante la batalla. Una flipada que están desarrollando a medias LucasArts y Factor 5, y que según hemos podido conocer estará listo en otoño. Habrá, pues, tiempo para seguir hablando de este pedazo de juego.



Brian Mason, la estrella del Supercross, patrocina Excitebike 64

Nintendo América ha elegido piloto para promocionar su espectacular Excitebike 64. Se llama Brian Mason, tiene 20 añitos y ya es todo un campeón de Supercross. De hecho es uno de los pocos pilotos que compite en las dos categorías, 125 y 250 cc. Precisamente cinco de las competiciones en las que participa este año, lo hará con una moto patrocinada por Nintendo Sports y Excitebike 64. El fruto de esta colaboración la podéis leer en forma de interesantes "diarios" en el web del juego (www.excitebike64.com), que por cierto se acaba de inaugurar. Ah, y que no se nos olvide deciros que el lanzamiento europeo estaba previsto para junio pero que parece que tendremos que esperar un poquito. Parece que hay dificultades en la fase de producción. En fin, tened un poco de paciencia y empapaos con la preview que publicamos este mes.



La publicidad que ha diseñado Nintendo Sports para su Excitebike es de lo más fardón. Aquí tenéis dos anuncios publicados en Nintendo Power. Si veis los spots televisivos, os partís de risa.



En la foto de arriba, el productor de Excitebike desafía a Brian en su terreno. Alan es un fan del supercross y hace sus pinitos en su tiempo libre. Abajo, Brian saludando a los chavales en una tienda de videojuegos.

Hype, de Playmobil, para GBC

Hype, el caballero medieval de los clicks, ha sido hechizado por el caballero negro y enviado al pasado. Allí, con la ayuda del mago Gogaud debe recoger unos



objetos sagrados que le permitirán regresar a su tiempo. El juego combinará acción, plataformas y aventura a lo largo de 4 niveles. Hype podrá utilizar dos armas —espada y ballesta— y tres hechizos mágicos, además de correr, saltar, conversar, comprar armas... Lo lanzará Ubi Soft en julio.



Con tu Savvy...
 ☀️ ¡Consiguelo! 📶



Savvy
 DUAL BAND



www.pcc.philips.com



ALERTA
 POR VIBRACIÓN



MARCACIÓN
 POR VOZ



ICONOS PARA
 MENSAJES CORTOS



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

PREVIEW

Pokémon A

Nintendo ha creado una edición especial del 'clásico' Pokémon Rojo y Azul con algunas novedades basadas en las serie de dibujos, y con la presencia del Team Rocket.



Características

- Game Boy Color
- Creatures/Game Freak
- RPG
- Junio
- 150 Pokémon
- Textos en Castellano

Amarillo

Edición Especial Pikachu



PREVIEW

A estas alturas de la vida ya todo el mundo conoce a los Pokémon (sí hombre, tan monos ellos, y que están en todas partes). Pues bien, tenemos ante nosotros la última edición del juego, que con el mismo planteamiento de las versiones roja y azul nos invita a enfrentarnos a mil y un desafíos para luego derrotar a Gary y al Alto Mando. Pero vayamos por partes.

El juego en sí es básicamente el mismo pero con el aliciente de que Pikachu te acompaña desde el comienzo de la aventura, y sin él no podrás conseguir a ciertos Pokémon, ni ver algunas de las novedades del juego. Gráficamente ha mejorado el aspecto general de los personajes y de cada uno de los 150 Pokémon. Tanto es así, que ahora lucen una imagen más sólida y tan atractiva que, si posees una Game Boy Printer, no podrás parar de imprimir los



Pokémon de tu Pokédex y pegarlos por todas partes. Pero como no sólo de gráficos vivimos los jugones, Nintendo también ha incluido un nuevo modo de juego llamado "Coliseo" donde, al igual que en Pokémon Stadium, podrás competir contra un amigo según unas reglas determinadas, dependiendo del nivel de tu Pokémon.

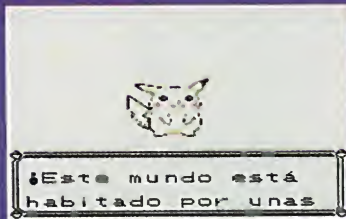
¿Más? Bueno... ahora contamos con la presencia de la banda de rufianes del Team Rocket, que nos estarán acechando en los rincones más inhóspitos para que luego les demos su merecido. Otra de las novedades más importantes es el cambio de localización de los Pokémon, diferente respecto a las dos versiones anteriores. En este aspecto, ahora también la cosa se complica, porque para conseguir los Pokémon que te falten tendrás que intercambiar los tuyos tanto con la versión roja como con la azul. Y para los que se quejaban de que esto era cosa de niños, la dificultad ha sido aumentada una pizca, suficiente para comprender el verdadero sentido del cartucho. En definitiva, que no podrás resistirte a hacerte con él.



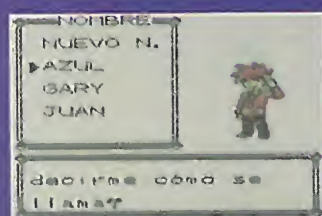
Así fue nuestra primera partida



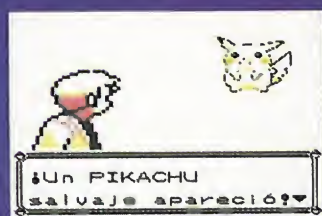
Encendemos la consola y... aparece Pikachu haciendo de las suyas a todo color, surfando y soltando chispas. ¡Qué chulo es!



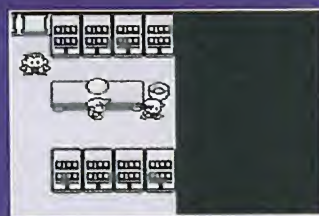
Comienza la aventura, narrada eso sí, por el Profesor Oak. ¿Y ese Pikachu? ¡Ah claro! Que es el protagonista... y tiene que ir guapo.



Al igual que Ash, Gary ha decidido cambiar de "look" para la ocasión. Eso sí, sus pelos le dejan en entredicho.



Vale, ya estamos. Ahora es cuando aparece un Pikachu salvaje y Oak lo captura. Antes no era tan fácil ¿eh?



¡Pero dónde están los Pokémon! Y para colmo, el malvado de Gary nos quita el único que hay de un empujón.



Aquí estamos para darle a Gary su merecido. Lástima que tengamos que luchar contra un Eevee tan mono. ¿Has cogido la poción del ordenata?



Ya estamos en el Centro Pokémon. Ahora la enfermera tiene a un Pokémon como ayudante y Pikachu se saltará el mostrador para curarse.



En el momento más inoportuno y cuando crees haber concluido un nivel, aparecen los mafiosos del Team Rocket para robarnos.



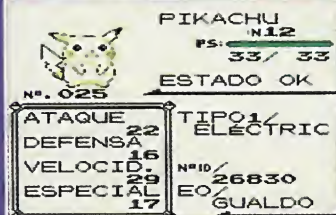
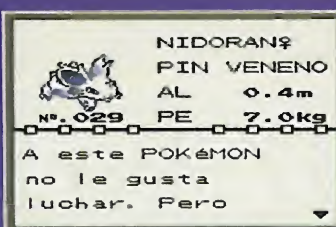
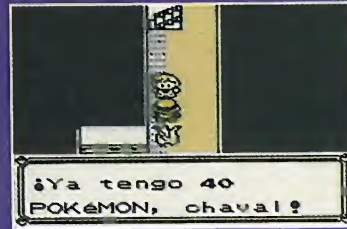
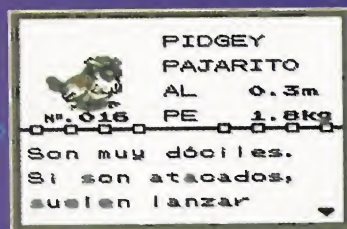
Al igual que en la serie, el Team Rocket despegará a la velocidad de la luz si conseguimos vencer a su Ekans, Koffing y Meowth.



Es hora de explorar nuevos mundos acompañados de nuestro amigo Pikachu. Mejor ganar siempre si no queremos perderle.



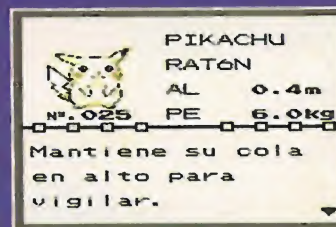
Si ya has jugado con los anteriores Pokémon y ahora pruebas éste, tendrás que volver a revisar todo lo que aparezca en pantalla.



Tendrás que hacerte con todos los Pokémon para ver cómo han "evolucionado" en esta nueva versión.



La mazmorra de Mewtwo ha sido rediseñada por completo. Ahora es un poco más difícil y lioso llegar hasta él.



Toda la información de los 150 Pokémon ha sido renovada por completo; por si pensabas que lo sabías todo sobre ellos. ¿A que molan?



Todas las caras de Pikachu



▲ Este es el careto que pondrá Pikachu si le sacamos a pasear y decidimos utilizarle en combate de vez en cuando.



▲ Algunas situaciones del juego han cambiado, y si no... que se lo pregunten a Pikachu. Menuda cara de susto se le ha quedado.



▲ Eh...Pikachu puede darse cuenta de ciertas cosas extrañas que ocurren en el juego. Aquí parece tener cara de "mmm... pasa algo raro en Pokémon".



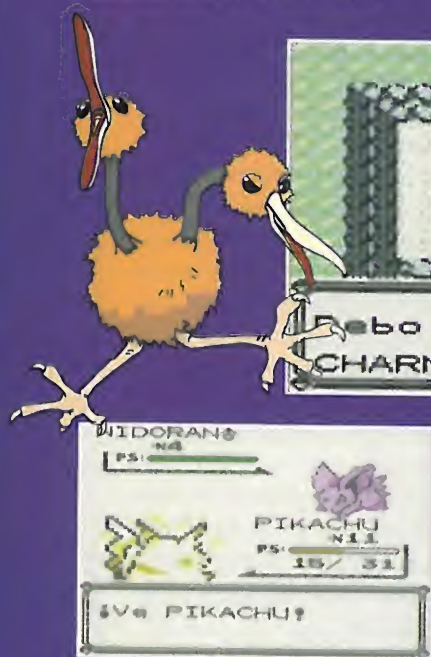
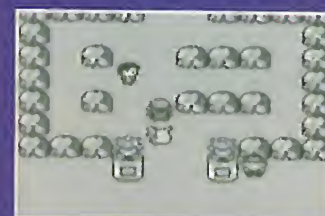
▲ Para que veáis que los pokémon también tienen sentimientos y pueden enamorarse, vean a **Pikachu** emanando corazones. No apto para tipos duros.



▲ Aquí Pikachu dice que pasa de todo. Debe ser que no lo hemos mimado lo suficiente, pero ¿influirá esto más tarde, durante el combate?



▲ Cada vez que aparezca Pikachu, emitirá un sonido del tipo ¡¡¡Pika!!!. Dependiendo de su estado de ánimo, así será el efecto.



Pikachu y sus amigos vuelven a Game Boy con más ganas que nunca de comerse el mundo. ¿Podrás hacerte con todos?

► Al igual que en las ediciones Roja y Azul, tendrás que vencer a todos los entrenadores para conseguir las medallas necesarias para derrotar al Alto Mando.



▲ Para conseguir a Charmander, Squirtle y Bulbasaur vas a tener que convencer a los entrenadores para que te los den. Lo mejor es tener contento a Pikachu por si acaso puede ayudarnos...

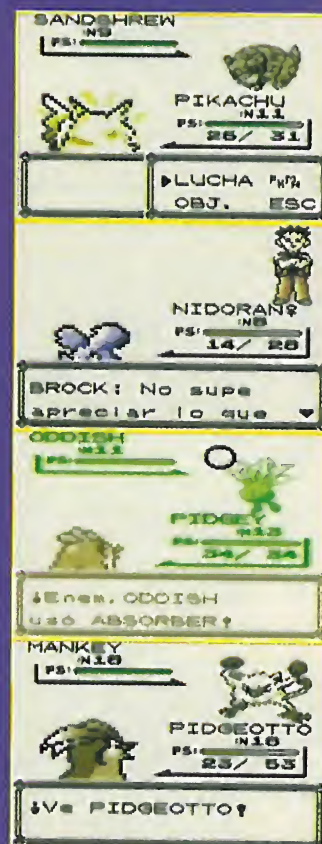


▲ No entendemos muy bien por qué todavía no han detenido en esta nueva versión al timador de la tienda de bicis. Ah, y ¿seguirá el de Magikarp?



▲ Los comentarios de los entrenadores no han variado mucho, de modo que conservan ese peculiar humor.

Combates



▲ Los combates continúan siendo iguales, pero en esta ocasión los Pokémon lucen un aspecto renovado. Sólo que hay que echar uno ojo a estas pantallas para darse cuenta de su evolución gráfica.

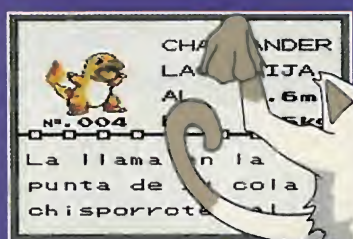
No te pierdas...

CONTENIDO	VIST
001	27
002	TIE
003	6
004	INFO
005	GRIT
006	AREA
007	IMPR
	SALE

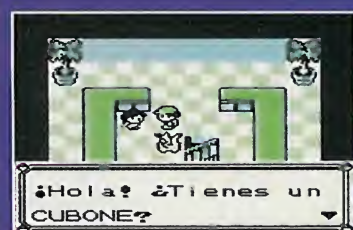
Esta nueva opción en el Pokédex te permitirá imprimir toda la información de tus personajes favoritos. También podrás imprimir tu diploma y el Hall de Fama.



Algunas situaciones han cambiado, lo que nos lleva a pensar que el Team Rocket puede estar acechando a la vuelta de la esquina.



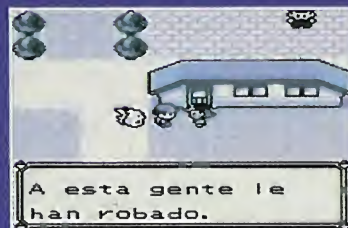
Las exigencias de cientos de Pokémaníacos fans de Pikachu lo han conseguido. ¡Edición Especial!



Intercambia Pokémon con los entrenadores del juego para conseguir Pokémon exclusivos.



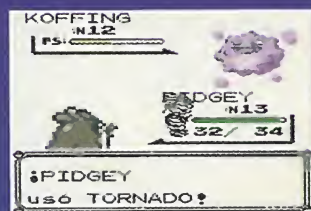
El Club de Fans de Pokémon sigue siendo una visita obligada para conseguir la bicicleta.



Como buen RPG, debes hablar con los entrenadores para descubrir los entresijos del mundo Pokémon.



¡Mira como salta Pikachu de alegría! Eso significa que eres un buen entrenador.



PRIMERA IMPRESIÓN

Moja el nuevo aspecto de los personajes y de los Pokémon. También la presencia del Team Rocket, la nueva localización de los Pokémon, jugar con Pikachu desde el principio, y que siga tan jugable como siempre.

La nueva opción para imprimir a nuestros Pokémon y el modo coliseo son sin duda alguna unos buenos alicientes. Pero lo mejor de todo es conseguir junto con Pokémon Stadium un modo nuevo que pronto os contaremos.

En esta ocasión no podemos decir aquello de "renovar o morir". Y sí, incluye novedades, pero nos hubiera gustado encontrarnos con alguna sorpresita más.

Umm... quizás algún Pokémon secreto, escenarios nuevos, que aproveche al máximo la paleta de colores... no sé.

PARA LOS NO INICIADOS



Hay cientos de localizaciones en todo el juego donde tendrás que hablar, luchar, comprar y entrenar.

Pokémon es un RPG en toda regla. El objetivo prioritario es conseguir los 150 Pokémon. Cada cartucho tiene un total de 139 Pokémon que deberás capturar con una sencilla técnica: primero los debilitas y luego los atrapas con una especie de cápsula llamada PokéBall. Pero la cosa no es tan fácil, porque deberás tener en cuenta muchos factores como el tipo de Pokémon que utilizas, las circunstancias de la batalla y, por si todo esto no fuera suficiente, tendrás que cuidar de ellos si quieres conseguir un resultado óptimo.

El resto de Pokémon se consiguen intercambiándolos con un amigo por medio del Cable Link, teniendo en cuenta factores tan importantes como la evolución. Y sí, tendrás que exprimirte el coco para desentrañar los misterios del mundo Pokémon, comprar ítems en las tiendas, localizar determinadas zonas, hablar con la gente para conseguir cosas, vencer a entrenadores finales, etc.. Vamos, como un RPG puro y duro.



Llena tu casa de amigos.



Abónate y te regalamos
una Nintendo 64.

Llega el **EFECTO Mega**

Canal Megatrix en
Vía Digital.



Abónate llamando al

902 200 035

Instalación y antena gratuitas

www.viadigital.es

Promoción válida desde el 6 de mayo al 6 de junio de 2000 para personas que se den de alta por primera vez. No acumulable. Si por causas no imputables a Vía Digital, la instalación no se efectúa dentro de los 30 días siguientes a la fecha de alta, el cliente perderá su derecho sobre el regalo promocional. Regalo antena parabólica en instalaciones individuales. Alta por un mínimo de 12 meses, en caso contrario se aplicarán las condiciones del contrato de abonado, reservándose Vía Digital el derecho de reclamar al cliente el abono del regalo promocional. Base de datos de este programa.

PREVIEW

Perfect Dark



Llevamos esperándolo desde que el mundo es mundo, o eso nos parece. La promesa que nos hizo Rare, superar al inmejorable GoldenEye, parecía imposible de cumplir. Pero Rare puede con todo. Así nos lo han demostrado con la versión Beta que hemos tenido el honor de probar. Y ahora el honor es vuestro, porque en estas páginas vais a comprobar que los sueños se pueden hacer realidad. Poneos el traje, el sombrero de copa, tomad asiento y... babead a gusto.

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Rare
- Shooter de espías
- Junio
- 17 misiones
- Expansion Pak

¡Te conquistará!

Hemos jugado. Eso es lo que importa. Basta con echar una partida a Perfect Dark para darse cuenta de las horas y horas de diversión que nos esperan con este cartucho de Rare. La emoción de poder probarlo ya era enorme, pero el propio juego consiguió que nos quedásemos aún más emocionados porque... porque... no sabemos bien cómo explicarlo, son tantas cosas... Ya os hablamos hablado de su profundo argumento, con organizaciones secretas, conspiraciones gubernamentales, e incluso guerras entre razas alienígenas de por medio.

En el papel de Joanna, agente especial graduada con el nivel "Perfect" en el Instituto Carrington, deberemos introducirnos en las dependencias de Datadyne Corporation, organización rival, con el fin de rescatar al Doctor Carroll. El principio de una historia alucinante que descubriremos por completo en nuestras N64, gracias a la traducción al castellano de los textos (una pena que las voces se queden de nuevo en inglés). Esta primera misión nos dejará a la vista las excelencias del juego. Con un control similar al del aclamado GoldenEye, que permita tanto a novatos como expertos un manejo impecable del perso-

naje, nos movemos por el interior de un lujoso edificio, en el que podemos apreciar cientos de detalles realistas en la distribución (escaleras, ascensores, recepción, despachos...), y en las texturas de cada superficie (óxido en las metálicas, vetas en la madera, pliegues en el cuero de los sillones...). Y mención aparte, pues ciertamente lo merecen, los rostros de los personajes. Se ha conseguido un nivel tan alto de realismo, que algunos de ellos parecen fotográficos. Sólo les falta hablar... pero, no, ¡sí también hablan! Y no sólo para amenazaros. También oírás conversaciones entre los propios enemigos, que a

medida que te vayas acercando irán siendo más inteligibles, avisos a los compañeros de la habitación contigo, gritos y lamentos al ser alcanzados (escarofriantes, algunos), e incluso hablarás tú, con tus aliados. Si, en medio de una misión, puedes encontrarte con otro agente de la organización que te ayudará a superar obstáculos insalvables si los afrontas en solitario. Estos aliados también merecen destacarse, pues su comportamiento demuestra una IA de sorprendente calidad: se esconden del fuego enemigo, buscan el mejor ángulo si tienen que disparar, y encuentran el momento adecuado para



La primera partida (sintiéndolo mucho)



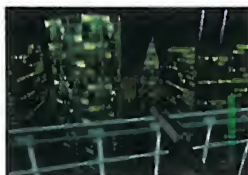
▲ Entre los cinco modos de juego, vamos a elegir una misioncilla en solitario, ahora que no mira nadie.



▲ A ver cuántas... vaya, sólo una. Claro, irán saliendo a medida que las cumplamos. Pues, ¡a DataDyne de cabeza!



▲ Tras la intro, un foco nos deslumbra y nos hace creernos en un escenario. A cantar: he visto una luuz...



▲ No, no es un escenario, esto está demasiado alto. ¿Habéis visto los pedazo de edificios de allí enfrente?



▲ Abrimos la puerta y... ¡de narices contra el primer enemigo! Buenas tardes, le traigo esto ¡PAM, PAM, PAM!



▲ Madre mía, ha gritado, se ha convulsionado, su arma ha salido por los aires, y todavía se retuerce. ¡Qué realismo!



▲ Da grima, pero hay que seguir. A ver qué es este foco rojo que... pues sólo es un foco, sí, ¡tengo la pistola roja!



▲ Mira, un interruptor, a ver si aprendo a pulsarlo, que mi perro ya sabe desde hace dos años, pero a mí no me sale...



▲ ¡Conseguido! Madre mía, qué oscuridad más absoluta. Vamos a acercarnos a esa puerta de la que sale luz...



▲ Es el acceso a las escaleras de servicio, y allí hay otra puerta. ¿Por dónde ir?, por la esc... no, la puerta.



▲ ¡Allí hay un señor! No nos ha oído entrar. Aprovechemos para apuntar a la cabeza, que dicen que da puntos extra...



▲ Bueno, vamos a ver qué hay por aquí. El ordenador no sirve para nada, esto otro... ¡eh, oigo pasos, media vuelta!



▲ Ha abierto la puerta y comienza a disparar, pero con nuestros tiros hacemos que se vuelva dentro. JAJA... ¿eh?



▲ ¡Alguien habla a nuestra espalda! ¡Y DISPARA! ¡Oh!, ¿qué hacéis vosotros aquí? No, no os mováis tanto que...



▲ No os acertamos, hombre... Verás qué bronca nos echa la señora de la limpieza. ¿Qué?, ¿más voces?



▲ Míralos, ahí, al final del pasillo. ¡Dos de ellos corren hacia nosotros, mientras otro se refugia! ¡Tomad, listillos!



▲ ¡Por Dios, qué nervios! Hola, hágame el favor de levantarse de ahí, que no tengo todo el día ¡PAM, PAM!



▲ Vamos a recoger esta munición y... ¡ya está bien, ¿no?! Espera que recargue y... Anda, él también recarga.



▲ ¡Quiero largarme de aquí! Seguro que por esta escalera... ¡AAARGH! Espero que no queden muchos más.



▲ Pues no. Eran los últimos. ¡Misión cumplida! ¡Y truco!

▶▶ avanzar. Esta inteligencia también es aplicada a los enemigos, los cuales, al verte, buscan parapeto en muebles y esquinas, llegando a rodar por el suelo para esquivar tus disparos.

Pero, una vez vistos los infinitos detalles gráficos, la envidiable IA, el suavísimo y realista movimiento de la cámara y de cada uno de los personajes, el derroche sonoro... resumiendo, el grandioso apartado técnico que lucirá, centrémonos en lo mejor del inminente Perfect Dark: la diversión, las sensaciones que te hará vivir. Partiendo del axioma "esconderse es saludable, pero disparar también", tendremos que poner toda nuestra capacidad para poder llegar a ser sigilosos, temerarios, rápidos, fríos y avisados, todo a la vez. Si escuchas pasos o voces tras una puerta, deberás decidir qué hacer en muy poco tiempo, pues el enemigo puede salir por la puerta y sorprenderte. ¿Entrar y liarse a tiros con él sin saber si esperan más dentro?, ¿aguardar en un lateral de la puerta a que salga y entonces deshacerte de él?, ¿huir hacia la esquina más próxima, con el peligro de encontrarte de narices con otro enemigo?... Quizás te tengan miedo. Ten presente que la alarma ha corrido por todo el edificio, pero la sangre también... ¿Llevas un arma rápida?, ¿qué tal estás de energía?, ¿es parte del objetivo eliminar a este enemigo? Piensa y decide, pero rápido. La tensión, la sensación de estar en la piel de un agente especial, es lo que hará de Perfect Dark el ejemplo a seguir dentro del género. Y todo esto sin entrar en sus originales modos multijugador, los niveles de dificultad que alteran el desarrollo de cada misión, entrenamiento, vehículos, disfraces, armas...

Quizá sea pronto, querríamos conocerlo más a fondo, pero ha demostrado tanto en tan poco tiempo, que lo único que podemos decirte es que vayas ahorrando y haciéndote a la idea de que, sin él, nunca podrás ser completamente feliz.

LAS ARMAS



▲ Como sabréis, contaremos con más de 40 armas, con doble función en todas ellas. Pero otra cosa será conseguir la munición necesaria, que podremos recoger de las armas de los enemigos (cuando palmen, claro) o en forma de ítems escondidos por los escenarios.

► En ciertos lugares, Joanna deberá agacharse para poder seguir adelante. Esta cloaca de San Francisco será uno de ellos. También podrá usar este movimiento para dificultar el blanco a los enemigos.



▲ Cada misión constará de uno o más objetivos especificados mediante un claro texto. Si fallamos alguno de ellos (por ejemplo, cargarnos al señor que íbamos a rescatar) id pensando en repetir la misión.



▲ Joanna cambiará de vestimenta en cada misión. Sólo podréis admirar su belleza en las intros, luego no hay manera de verla...



► Esto que veis no es el comité de bienvenida del Enterprise, sino cuatro enemigos que se han avisado entre ellos para esperarnos juntos en la puerta que acabamos de cruzar. Son listos, los tíos.



El zoom perfecto



▲ Las armas con mira telescópica mostrarán la increíble capacidad del motor gráfico. Desde decenas de metros de distancia, podremos ver el color de ojos del enemigo. Verde.



◀ El recorrido de cualquier misión nos puede llevar por pasajes subterráneos como el que vemos aquí. Sobre un montacargas, esperamos pacientes la aparición de posibles enemigos. Sí, algo agobiante.

¡Venga, quién quiere jugar!



▲ A ver, Juan Carlos, Jimmy... la señora de la limpieza, y yo. Somos cuatro, ¿no? Pues a ello.



▲ ¡Qué de cosas! ¿Con simulantes, por equipos humanos, mixtos...? Un deathmatch con Sims.



▲ Mi aliado es el tío verde. JC: para mí el soldado. Jimmy: bella señora, usted primero...



▲ Bueno, vamos. Yo soy Joanna. JC: ¡Cassandra! J: Yo tengo barbas, ¿y tú, Mari? M: ¡yo bigote!



▲ ¡Toma, he encontrado un lanza-cohetes! JC: Sí, bueno, yo he reventado a tu Simulante. J: ¿hola?



▲ ¿Quieres guerra? Aquí estoy. JC: Pero, ¿a tu director? J: Como me lle a puños... M: ¡Haya paz!



▲ J: Pero JC, ¿a tu Jimmy? JC: ¡BOM! Calla.



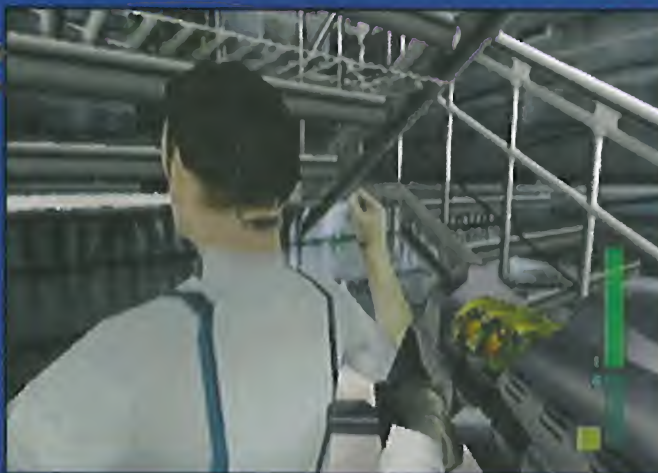
▲ Esto... Jimmy, que estoy delante de ti. J: Sí, ahora te mato, espera a ver qué armas llevo.



▲ JC: ¿Quién ha hecho un simulante travestido? J: ¿qué pasa? M: ¡fuera todos, que friegue esto!



► No todos los personajes que veamos irán armados. Hay que tener cuidado de no eliminarlos, si no, repite misión.



▲ En algunos ordenadores deberemos usar nuestro decodificador de datos para hacernos con la información contenida.



▲ Entre los alucinantes efectos gráficos veremos hasta interferencias magnéticas.

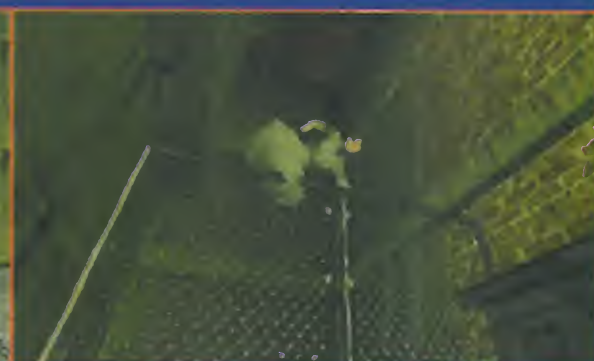


En pareja



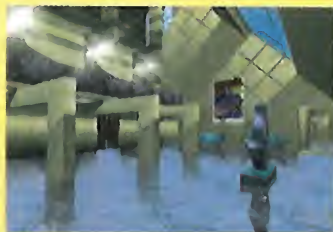
▲ Los modos cooperativo y contra-operativo nos pondrán a jugar las mismas misiones que en solitario. El segundo jugador elige entre formar parte de las tropas enemigas (reencarnándote cuando le eliminen) o ser la hermana de Joanna.

Tienes que verla



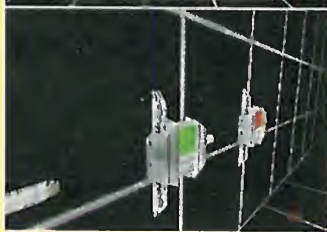
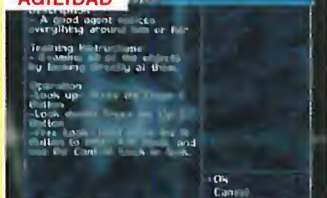
El Instituto Carrington

Nuestra Joanna tendrá la oportunidad de **practicar cualquiera de los ejercicios** que luego le exigirán las misiones. Para ello, deberá visitar las distintas **salas de entrenamiento** que el lujoso y enorme Instituto Carrington pone a su disposición.



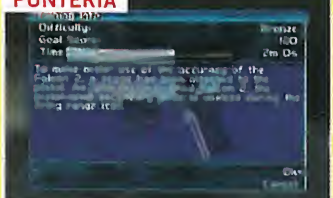
▲ En los modos multijugador no se pierde calidad gráfica, aunque será obligatorio que usemos el Expansion.

AGILIDAD



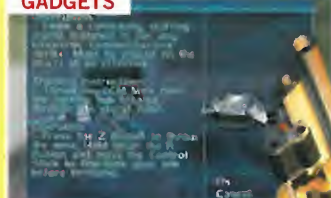
▲ **AGILIDAD** Aquí aprenderás a esquivar los disparos enemigos, defenderte a golpes, y también a fijarte bien en el entorno para encontrar ítems.

PUNTERÍA

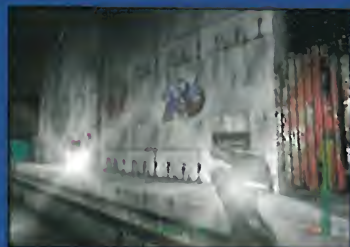


▲ **PUNTERÍA** Puedes practicar sobre blancos con cualquiera de las armas, con una dificultad determinada por la distancia y el límite de tiempo.

GADGETS



▲ **GADGETS** Si en una misión no sabes qué hacer con el Horizon Scanner u otros gadgets, deberías visitar estas dependencias. Te instruirán en su uso.



◀ Sobre todo, en las intros de las misiones. Por ejemplo en la del Chicago futurista. La veréis cual gamba (con gabardina) saltando una valla con gracia y salero, y entrando así en las calles de la ciudad. Y las calles tampoco tienen desperdicio gráfico.



▲ Este es un buen ejemplo de la maestría con la que se han recreado los efectos de luz. Estos focos deslumbran.



▲ Uno de esos momentos que enamoran. Debemos utilizar el zoom de nuestro arma para eliminar a dos señores que están a punto de ejecutar a un inocente. Están en aquel embarcadero tan pequeño, sí...



¡QUÉ MOMENTOS!

AQUÍ UN AMIGO



▲ **AQUÍ UN AMIGO** Encontrarse con un amigo en una misión es una alegría, pero no está aquí para tomarse algo, sino que **debemos acompañarle hasta una compuerta que sólo él sabe abrir**. Y no es tonto, se defiende.



SALVA-MARCIANOS

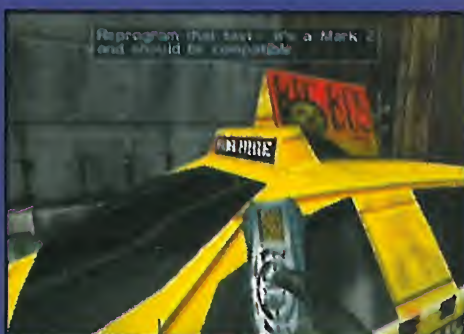


▲ **SALVA-MARCIANOS** No hay que matarlos, sino **conducir una camilla con uno de ellos (está malito)**, mientras buscamos la salida de un recinto que está llenándose de gas tóxico. Los efectos del gas en pantalla son flipantes.

DISFRAZ DE AZAFATA



▲ **DISFRAZ DE AZAFATA** Son las ventajas de ser chica. **Nos podemos hacer con un traje, ponérselo, y caminar (desarmados, por supuesto)** por las dependencias enemigas. La gente hasta te da los buenos días. Alucinante.



▲ Esta chica a la que apuntamos con nuestro arma es la **hermana de Joanna**. Aunque está ya bien crecida, todavía no tiene nombre.

La versión Game Boy, en breve



No te pierdas...



▲ El increíble apartado gráfico incluirá unos decorados casi reales, con texturas alucinantes. Pero más sorprendentes aún son los rostros de los personajes. Tan reales que, hasta te darán ganas de cogerles la naricilla.



▲ La inteligencia artificial llegará a cotas nunca distritadas. No es que un enemigo nos vaya a resolver problemas de física cuántica, pero sí esquivará nuestros disparos utilizando el decorado de parapeto. En las columnas lo podréis comprobar vosotros mismos.



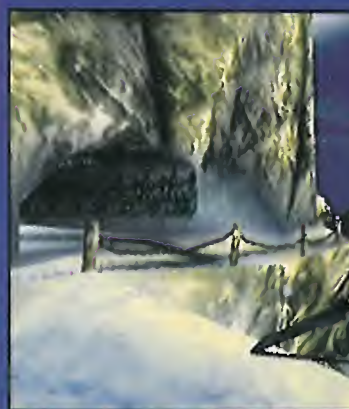
▲ En cada localización encontraremos diferentes enemigos. Estos son francotiradores flipados con el malva-rosa.



▲ A veces los objetivos serán tan simples como eliminar a los malos, pero subiendo el nivel de dificultad, la cosa cambiará...



▲ Si alguien es propenso a los mareos, podrá cambiar el flujo sanguíneo acusado por un colorista efecto "confetti".



PRIMERA IMPRESIÓN

😊 La impresión, desde luego, es que estamos ante el mejor juego nunca visto en una consola. No hay quien se resista a abrir la boca y exclamar un largo y sentido "¡coooooo molal!".

😊 Los modos multijugador han ganado mucho con los Simulantes. Se puede jugar solo y todo.

😞 El uso del Expansion Pak es casi obligado. Sin él, no verás más que una parte del cartucho. Y encima no podrías jugar a cuatro.

😞 La, la... Hace buen tiempo últimamente, la, la... ¿sabéis que mi señora se va de viaje a Barcelona? Pues sí, sí... (¿sigo rellenando, dire?)



CAM-SPY



▲ La CamSpy aparece sólo en ciertas misiones, y hacer uso de ella en un lugar inadecuado puede suponer perderla tontamente y dar la alarma. Repetir misión, vamos.

Es el gadget que más nos ha impresionado. Se maneja por control remoto (o sea que perdemos el de Joanna), y lo utilizaremos para entrar en lugares inaccesibles para la protagonista, como habitaciones con gases o pequeñas aberturas. No dispara, pero hace buenas fotos.



♦ Porque ¡se ha adelantado la fecha de salida a Julio! Dada su proximidad, ya hemos conseguido un montón de pantallas de lo que será el perfecto complemento de la versión grande. Perfecto porque, como veis en las capturas, el nivel gráfico que va a alcanzar es despanpanante, y porque también la acción será el punto más notable del título, aunque incluirá algunos puzzles y minijuegos. Como sabéis, será compatible con Transfer Pak, llevará Rumble Pak, y podremos transmitir datos de una Game Boy a otra mediante infrarrojos. Completo, ¿eh?

PREVIEW

Excitebi

La idea original de Left Field era hacer un simulador realista de motocross. Hasta que una versión del juego pasó por las manos de Miyamoto y al gurú se le ocurrió una cosa mejor con este material: resucitar la licencia de NES. Su consejo fue aplicar al juego un máximo tratamiento arcade.

Características

- Nintendo 64
- Nintendo (Left Field)
- Motocross
- Sin determinar
- Más de 20 circuitos
- Expansion Pak

iii Broooo

ke 64



En este juego lo de volar va en serio, así que coge aire y cuidadito con el aterrizaje.



También los castañazos están a la orden (fijaos cómo vuela la rubia), así que inspiración y mismo consejo.

Toma de contacto, con el casco puesto



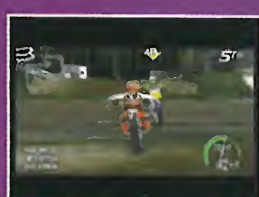
Menú de entrada: elige campaña, exhibición, hacerte tu propio circuito, opciones, contrarreloj. ¡Elige!



Elijo exhibición, señor. Ahí veo bronce, plata, oro... Son las categorías, y casi puedo empezar por cualquier pista.



Más decisiones: el piloto. Parece que esta niña tiene buen coeficiente. Vale, vale, hay cinco más.



Primera carrera, a través de los bosques. Está activada la opción hi-res. Mmm, muy pequeña la pantalla.



Desactivamos y nuevo circuito, éste indoor. Empieza la carrera y, eh tú, no me sueltes la mano así.



Uy, ya le vamos cogiendo el tranquilo. Fijate qué salto. Nada, un par de toques y, qué vértigo, chavales.



Ayyy, la caíllida. Golpazo que te crió y los que te quedan. Y encima son de lo más realista, leñe.



Pero hemos ganado. No sin esfuerzo, remontamos posiciones y... ah, claro, estábamos en el modo fácil.



La repetición viene bien para disfrutar de nuevo del triunfo desde varios ángulos. Oh, qué bien se nos ve.



Y ahora al desierto, para competir como valientes. El terreno es más agreste y los saltos máaaaaaaaas...



En estas pistas hay más libertad (rutas alternativas), pero también se exige más pericia al piloto.



Así que hemos decidido empezar de nuevo y participar en la escuela de pilotos que nos proponen al principio.

mmm!!!

Si habéis jugado a Excitebike, esta versión hará que soltéis alguna lagrimita. Si no, también, que el juego de Left Field no es exclusivamente para nostálgicos, y uno todavía se puede emocionar ante los grandes juegos... aunque sean de motocross.

Excitebike 64 se desarrolla en un fantástico entorno 3D que permite total libertad de movimientos, de forma que podemos chocar contra lo que queramos y los límites de la pista nos dejan continuar (fuera de ella). Hay más de 20 circuitos, divididos en diferentes categorías a razón de 5 por barba. La mecánica de juego impone que a partir de una clase determinada haya que ir abriéndolos y que eso sólo se pueda hacer en el modo campeonato. Para probar los que ya están disponibles, utiliza el arcade.

Descubrirás dos tipos de pistas: bajo techo, que son más "serias" y profesionales, y exteriores, donde prima el rumbo arcade, los desvíos y el salto como forma de vida. No es que en las pistas cubiertas se salte poco (el circuito se compone de saltos, baches y curvas de 90°), es simplemente que la sensación de libertad se acentúa al aire libre.

En ambos casos el control es bastante básico, pero no viene mal el tutorial que nos permite practicar todos los movimientos. Allí se nos enseñan desde cosas tan básicas como girar sin caerse, hasta los derrapes más prodigiosos, pasando por técnicas para aprovechar mejor los saltos. Probando probando también alucinarás con las físicas-animaciones de los protagonistas. Que sepas que Left Field ha utilizado una técnica llamada "Inverse Kinematics" que copia reacciones físicas reales sin necesidad de capturar los movimientos.

A la hora de jugar, el aspecto gráfico impresiona casi tanto como el dinamismo de la acción. La vista más cercana (de las tres disponibles) exhibe solidez y buen gusto por el detalle; también es la menos jugable pero estas cosas suelen ocurrir. Para disfrutar del paisaje y de la carrera, la vista intermedia.

Utilizando los botones C y el stick 3D se consiguen hasta 28 tipos de acrobacias. Un delicioso extra, tan apañadito como los circuitos plus que esconde o la opción para diseñar una pista propia. Sólo hay una cosita regular entre todo este pastel: que nos han cambiado la fecha definitiva de lanzamiento del juego. ¡Que salga pronto, por favor!

PREVIEW



▲ El modo alta resolución achata la pantalla y ofrece algo más de nitidez en las imágenes. Pero nos ha gustado más la resolución media que viene de serie.



▲ La belleza de algunos escenarios es excepcional. Pero no te concentres tanto en la cascada de agua o acabarás en el suelo después del supersalto.



▲ La dinámica es una de las cualidades del juego. La carrera es terriblemente competitiva y todos los pilotos ofrecen sus mejores habilidades.



◀ El control es muy fácil, pero en este tipo de pistas intervienen otras cosas como el barro, la velocidad...



◀ Nintendo los cría y ellos se juntan, aunque no sean muy amigos. En ese caso, saca una buena mano y despeja.



¡¡Qué tortas!!



Circuitos especiales

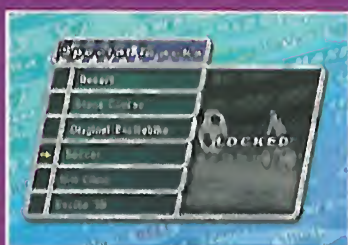


▲ Si lo del Excitebike original te parece la bomba, espera a jugar en la versión 3D. Lo mismo, pero con un aire más moderno. Aún más divertido.

◀ Una instantánea del circuito Desert. El escenario es un desierto (claro) y el objetivo es apagar una serie de hogueras. Parece fácil, pero el terreno es algo indomable. Eso sí, te reírás un montón.



◀ ¡¡Guau, el modo Excitebike original!! Esto sí es la bomba. El juego de NES, tal cual nos impactó hace unos añitos. Incluido el primitivo editor de circuitos.



◀ Hay seis opciones extra para disfrutar a tope del juego, pero no todas están abiertas al inicio. Hay que ganar muchas carreras para eso.

▲ "Duele" decirlo, pero los tortazos nos han parecido grandiosos, de las partes más espectaculares del juego. Mola ver la reacción independiente de moto y piloto, la forma de chocar o de volcar. Está reflejado con absoluta precisión y un detalle impresionante.

No te pierdas...



▲ **El espectáculo de las caídas.** Además hemos elegido una imagen perfecta; con tortazo en pleno salto fruto del empujón o puñetazo de algún rival que la ha tomado con nosotros.



▲ **El espectáculo de los saltos.** Una de las grandes bazas del juego. El vuelo libre con motor, los circuitos plagados de montículos y las diferentes técnicas para hacerlo, claro.



▲ **El espectáculo de los escenarios.** Especialmente los circuitos externos. Están trabajadísimos y cuentan con una cantidad de texturas pocas veces vista en un juego de este tipo.



Fuera de pista



▲ **En los circuitos indoor, los fuera de pista no están autorizados pero se puede incurrir en ellos.** Un salto demasiado largo, un choque, te pueden dejar fuera y hacer que pierdas algo de tiempo. En los exteriores, incluso encontrarás caminos alternativos para que puedas cabalgar fuera de pista. Busca los atajos, es mucho más divertido.



PREVIEW



▲ **La opción multijugador se pone en marcha en modo arcade.** Como veis en pantalla, apenas sufre variaciones y corre igual de rápido que el modo single.



▲ **En algunos circuitos hay que atravesar estas misteriosas cuevas** (ojo a los saltos que esperan dentro), donde se pueden paladear interesantes efectos de luz.



▲ **La distancia al horizonte pone las cosas fáciles.** Lo difícil es saber cómo aterrizar entre ladera y ladera, y si habrá alguien entre medias.



PRIMERA IMPRESIÓN

😊 **La idea y el espíritu:** hacer un arcade espectacular sobre la base de una licencia que da un toque "revival".

😊 **Las opciones especiales** alargarán la vida de un cartucho de por sí casi eterno. En todo caso valoramos la originalidad a la hora de plantear estos modos. Jugar al fútbol, hacer trial, apagar hogueras en el desierto...

😞 **Los circuitos externos** son más divertidos que los interiores. Está un poco descompensado el nivel de entretenimiento.

😞 **La puesta en pantalla en alta resolución** no está bien solventada. La imagen se estrecha

Mario Tennis

Compañía: Nintendo Tipo de juego: Tenis Lanzamiento: No disponible

Y ahora emulan a McEnroe

Camelot ha embarcado a las estrellas de Nintendo en una nueva aventura deportiva. Tras convertirlos en Ballesteros, ahora quieren hacer lo propio con el arte de la raqueta y están diseñando un juego de tenis absolutamente genial. A la vista queda, aunque seamos algo tajantes. La clave estará en la perfecta mezcla entre look dibujo animado y jugabilidad realista. Divertido de ver, pero

con físicas de tenistas de verdad, para que también enrolle a los fans del tenis. Por ahora no sabemos nada de torneos, ni de modos, pero sí sabemos que habrá un nuevo personaje en las filas de Nintendo. Os lo presentamos: se llama Waluigi y es hermano de Wario. Por si no lo habéis imaginado, odia a Luigi por encima de todas las cosas. Pues nada, pronto veremos qué tal la pegas.



◀ La ambientación promete trasladarnos a la final de Wimbledon.

Camelot está trabajando en una versión para Game Boy, que será compatible con Transfer Pak.



Primera impresión

😊 Un juego de tenis con Mario y sus amigos. ¡Flipante! Y encima prometen reflejar fielmente golpes y movimientos.

😊 El estreno de una nueva estrella del firmamento Nintendo: Waluigi. Encantados de conocerle, chaval, aunque vayas de "malote".

😞 Que ojalá nos permitiera jugar los torneos más importantes, como Roland Garros o el mismo Open USA. Nos tememos que no va a ser así.

😞 Ni idea sobre la fecha de lanzamiento. Pero puede que se vaya hasta otoño. ¡Sniff!



▲ Los golpes serán realistas y fluirán de forma natural.



▲ Waluigi se ha preparado durante años para vencer en este torneo.



▲ Los increíbles zooms serán los grandes protagonistas del juego.

The World is not Enough

Compañía: Electronic Arts Tipo de juego: Acción 3D Lanzamiento: No disponible

¡¡El nuevo juego de 007 Bond!!

Es Electronic Arts la que se ha hecho con los derechos del penúltimo filme de Bond, y Eurocom (Tarzan, Duke Zero Hour) la que los va a llevar a Nintendo 64. Y como estos chicos saben mucho, han decidido montar un engine especial para esta versión que vaya en la línea GoldenEye de acción subjetiva, variedad de armas y misiones, y buenos gadgets para utilizar. Por ponerle cifras a la cuestión, parece que podremos elegir entre 40 ar-

mas (de un Magnum 44 hasta un dispositivo de misiles antitanque) y recorrer un total de 10 escenarios donde haremos frente a distintos tipos de misiones, enlazadas por la acción y un componente estratégico. Uno de los aspectos que más os llamarán la atención será el de las animaciones: guardias y enemigos tienen vida, huyen, piden ayuda. Incluso nosotros podremos aprovecharnos de un salto con el que esquivar las balas o acceder a lugares elevados.



▲ Habrá una animación especial para cada una de las armas que utilizaremos.



▲ Eurocom ha diseñado nuevas técnicas de iluminación para dar vida al nuevo Bond.



▲ Los escenarios aparecen bien detallados, ¡¡sin Expansion Pak!!



▲ El juego seguirá fielmente el desarrollo de la película.



Primera impresión

😊 En realidad es como una secuela de GoldenEye, donde se nota la evolución gráfica y Bond se pone al día.

😊 Dos cosas bien diferentes: la variedad de misiones por cumplir y el aspecto asombroso de las animaciones.

😞 Demasiados misterios a su alrededor: cómo será el modo multijugador, y el sonido, cuándo estará a la venta aquí...

😞 Va a tener un duro rival con el que competir. Se llama Perfect Dark, y... bueno, mejor para nosotros, más competencia.

POKÉMON

Edición Especial Pikachu™



¡Ahora Pikachu y tú!

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado.
Descubre muchos secretos nuevos, mini-juegos y los
famosos personajes de la serie de televisión.

GAME BOY™



A la venta el 16 de Junio

Army Men: Sarge's Heroes 2

Compañía: 3DO Tipo de juego: Acción Lanzamiento: Sin determinar

¿Quién ha dicho "retirada"?

Aún humea el campo de batalla, y ya vuelven a la carga los soldadillos de plástico más famosos de 3DO. Esta vez la acción de la batalla se basará en un nuevo argumento que habla sobre Brigitte Bleu y su gente, y serpenteará por la cocina, el dormitorio, el cementerio y los entresijos de una máquina de pinball. Para plantar cara a las dieciocho misiones que ofrecerá el cartucho, contaremos con nuevas armas, entre las que se incluirá

un Ataque Aéreo, y un sistema de control que actualmente sigue mejorándose para el perfecto manejo de nuestros restos orgánicos moldeados (plástico, so escatológicos). Además seguiremos teniendo el divertido modo para cuatro jugadores, con ocho nuevos lugares donde dirimir nuestras rencillas jugátiles, y todo bajo un entorno gráfico mejorado, con texturas nítidas y resolución más detallada. Termina rápido con la primera parte, o te arrollarán.



▲ Al igual que en el primer título, batallaremos en el mundo de los humanos. Sí, le viene grande.



▲ Aunque, una vez a campo abierto, las diferencias de talla no existen. Habrá que luchar con la misma astucia que en una batalla real.

Primera impresión

😊 La mejora gráfica es evidente en los decorados. Más campo de visión, más jugable.

😊 El modo para cuatro jugadores también promete mejoras. Lucha encarnizada, chavales.

😞 A pesar de todo, parece más de lo mismo. ¿Serán suficientes nuevos personajes y armas?

😞 Mira que son soldados, pero en la primera parte costaba dar media vuelta. Ese control...

▲ Los objetos de las habitaciones servirán como parapeto a nuestros soldados, y al enemigo también claro. La estrategia entrará en juego.

Power Rangers

Compañía: THQ Tipo de juego: Acción Lanzamiento: Sin determinar

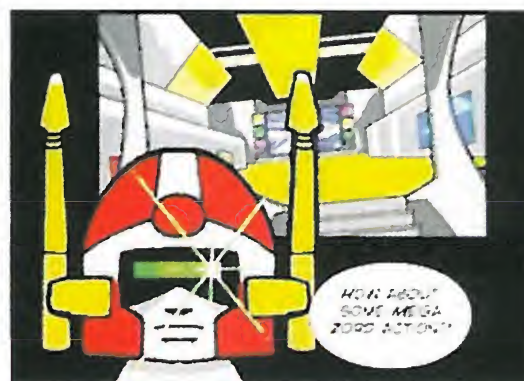
A la velocidad de la luz

Hace tiempo que el asedio se produjo en la Super, con dos títulos que apoyaron su éxito en la coincidencia cronológica de la emisión de la serie. Ahora mostrarán sus poses y golpes característicos en N 64, con un título basado en el nuevo argumento de la serie que actualmente se emite en USA: Lightspeed Rescue. En el juego tomarás el papel de tu Power Ranger favorito, y

podrás pelear con los supervillanos más conocidos. Como protector de la paz y eso, recorrerás los 30 enormes niveles de diferentes tipos de jugabilidad que compondrán el cartucho, ya que jugaremos en tercera persona en la parte de aventura, en primera persona mientras pilotamos vehículos, e incluso tendremos una vista desde el Megazord. ¡Y aparecerá el nuevo Titanium Ranger! ¡Flipa!



▲ Los combates contra supervillanos y demás fauna los veremos mediante televisivas cámaras.



Primera impresión

😊 El apartado gráfico parece que va por buen camino. Veremos unos Power Rangers enormes, y unos decorados muy realistas.

😊 La posibilidad de enfrentar tu Ranger preferido contra el de un amigo.

😞 El caso es que ya ni nos acordábamos de ellos, de los Rangers. ¿Tendrán el mismo éxito sin el apoyo de la serie de televisión?

😞 El público infantil no sabe mucho de inglés. Si no traducen el cartucho...



▲ Los Rangermaníacos sabrán apreciar las escenas de diseño cómic que se incluirán en Power Ranger: Lightspeed Rescue. Hasta que llegue aquí, esperemos que haya suficiente tiempo e intención de traducir los textos.

ITUS HÉROES DEL CÓMIC AHORA EN GAME BOY™ COLOR!

COMPLETAMENTE
EN CASTELLANO



NINTENDO® GAME BOY™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD.
© 2000 LES ÉDITIONS 'ALBERT RENE'

ABANICO

GAME BOY

GAME BOY.
COLOR

Distribuido por:

Infos

INFOGRAMES

Esaño

Turok 3

La sombra de Oblivion es alargada

Oblivion es una monstruosa entidad cósmica que devora todo lo que se pone en su camino. Su sombra ha sobrevivido desde el primer Turok y ahora su objetivo es saltar de una vez por todas desde el Lost Land a nuestro mundo. El nuevo universo de Turok 3 se desarrolla en el mejor entorno gráfico de la serie (y de los más espectaculares vistos para la consola). Son cinco mundos, cada uno infinitamente variado y diferente en to-

dos los aspectos, desde la cuestión gráfica hasta el tipo de objetivos que cumplir. Habrá una misión en una ciudad del futuro al estilo Blade Runner, otra en la jungla (la misma jungla de la primera entrega, pero llena de misterios y nuevos secretos), incluso en una edificación militar.

Para hacer frente a los 40 tipos de enemigos que amenazarán la integridad de nuestros nuevos dos héroes, Joseph y Danielle dispondrán de 8 armas -¿sólo 8? que

podremos "mejorar" por dos veces. Vamos, en total 24 "weapons". Y entre ellas algunas tan conocidas como el Cerebral Bore y otras nuevas y sorprendentes. Hablando de sorpresas, los diseñadores de Turok 3 han optado por niveles más pequeños, donde se pueda salvar frecuentemente (nos han hablado de una opción autosave) y la acción no sufra altibajos. El reto es ahora conseguir que caiga un cartucho en nuestras manos. Ya lo hemos visto, pero queremos exprimirlo y dárselo mascadito. Cosas de NA.

Multijugador: lo conocido y lo nuevo



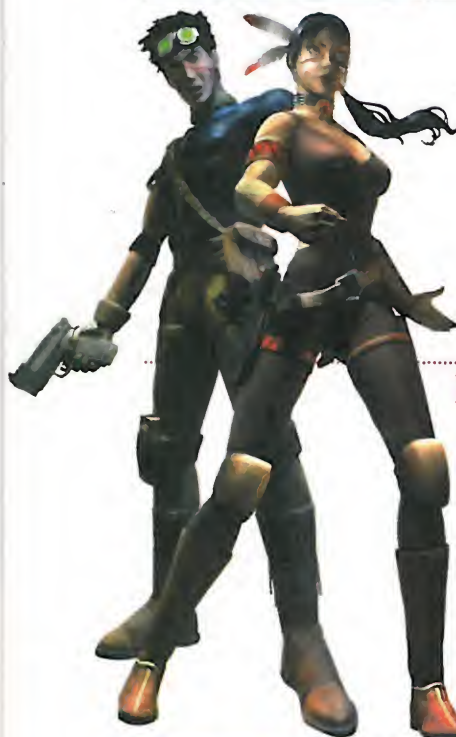
▲ Habrá ocho opciones dentro del modo multijugador. Y 48 mapas únicos para disfrutarlos. Podrás elegir entre los típicos Deathmatch, Capture the Flag o Team Flag, o intentar una de las novedades. Como el Colour Tag, que te permitirá reclutar a los enemigos que caces; o Arsenal of War, donde el último superviviente regresa a la siguiente partida con un arma mejor que la de los demás. Pronto tendremos más detalles de este apasionante modo. Y seréis los primeros en saberlo.



Enemigos muy listos



▲ Y variados. Hasta 40 diferentes. Listos como diablos. Sí, algunos parecen un poco "tontos", pero no os fiéis. Su inteligencia artificial está desarrolladísima, y se esconderán en las sombras esperando el mejor momento para atacar, o incluso serán capaces de encontrar una nueva ruta si el camino original está bloqueado. Algunos enemigos que encontraremos: mutantes, guardias, raptos, ninjas, Mumm-ites, guerreros clónicos...



▲ En el primer nivel, el objetivo es también huir de la policía, que aquí no tiene amigos.

El clan Fireseed

Os presentamos a Joseph y Danielle, los dos nuevos héroes de Turok 3. Son hermanos, y según a cuál elijas tendrás acceso a diferentes zonas. Además disfrutará de habilidades distintas, aunque parece posible completar el juego con cualquiera de ellos. Entonces será el momento de regresar con el otro para penetrar en las zonas inaccesibles. Joseph es el más joven. Su capacidad para el camuflaje le convierte en un especialista en emboscadas. Y gracias a su cuerpo puede atravesar lugares estrechos y angostos.

Danielle es la hermana mayor y disfruta estando al frente de la situación. Parece una simple niña, pero es capaz de limpiar de bichos una zona atestada disparando sin cesar.



◀ Los Mumm-ites tienen un aspecto sobrado de carnes, pero no os fiéis. Son muy rápidos, y un tortazo de sus vacuos brazos puede partiros por la mitad. Actúa con ellos como si fuera vuestro peor enemigo. Fuego a tope, el mejor arma.

Primera impresión

😊 El esfuerzo en el diseño gráfico se notará con unas texturas increíbles y unos efectos de luz jamás vistos en la consola. La cuestión musical también promete entusiasmar.

😊 La estructura más reducida de los niveles significa más carga de acción manteniendo el mismo nivel de aventura, gracias a los secretos que descubriremos en cada fase.

😞 Que el juego no parece lo suficientemente avanzado como para que esté listo en agosto. Aunque bueno, esa cuestión se desvelará en el siempre socorrido E3.

😞 Cuentan que el nivel de dificultad va a superar la media de los juegos Turok, lo que es decir bastante. Bien, el caso es que no queríamos que afectara a la jugabilidad.



► Aunque en estas primeras imágenes aún no se pueden observar detalles de los escenarios, es obvio que el diseño de los personajes es total.



Uno de los puntos fuertes de Turok 3 será el modo multijugador, con un montón de nuevas opciones.



► El escenario de la jungla se repite desde el primer Turok, pero con un sinfín de novedades. Desde nuevas áreas por explorar hasta personajes y secretos espectaculares.



► Los ninjas forman la raza de enemigos más peligrosos del juego. Son ágiles y agresivos, sus espadas están afiladísimas y no tienen costumbre de perdonar. Vigila tu cuello.

Atención al diseño



► Responsables del equipo de desarrollo han declarado que éste será el mejor Turok de la serie. Y para ello se están apoyando en las últimas herramientas de diseño disponibles. A su vez, el modelado de los personajes y las fuentes de luz se están mimando como nunca.



► Sí, sí, el juego será tan oscuro como siempre. Así antes nos moríamos un poco de miedo.



De postre flan de jefe



► Deseas no haber terminado el nivel; deseas tener más dioptrías en los ojuelos para no ver de cerca a estos monstruos que esperan al final. Ahorra toda la energía que puedas y cuida del mejor armamento (Cerebral Bore mejor que mejor) si quieres salir con vida de esta sala de los horrores: qué miedo dan los jefes, y hay un montón...



► Cada una de las ocho armas disponibles podrá ser potenciada dos veces, de forma que al final se redondea el arsenal. Y podremos tener desde un simple hacha hasta el increíble Cerebral Bore.

NN.RR.

NOTICIAS RAPIDAS

Activision ataca con los grandes superhéroes de la Marvel

Spiderman será el primero en ver la luz. Ya está confirmado para Game Boy (septiembre) y es muy probable que también lance sus telas de araña en Nintendo 64 (aunque será en el 2001). La Patrulla X será protagonista por partida doble en la portátil de color: Marvel's X-Men: Mutant Academy estará listo en julio, y X-Men: Mutant Wars es para octubre. Por último hay dos títulos de deportes "extremos", también para Game Boy Color: Tony Hawk Skating 2 y Matt Hoffman's Pro BMX, ambos para noviembre.



Namco lleva a Pac-Man a las 3D con Ms Pac-Man Maze Madness

Namco tiene muy avanzado el estreno de Pac-Man en N64, de la mano de un juego que combinará

puzzles, plataformas y la jugabilidad del arcade original. La nueva aventura promete 180 laberintos, puzzles de romper el coco y un modo multijugador muy atractivo. Cosas como Ghost Tag, con 4 jugadores a la vez en la misma pantalla, o Dot Mania, una cacería frenética en busca de puntos y más puntos, serán los puntos claves del modo 4P. Habrá 12 etapas donde el objetivo será conseguir estrellas de oro que abran



tas de bonus. De nuestra astucia dependerá descubrir a los jefes ocultos o ganar los múltiples minijuegos que nos esperan. En octubre, sí, más o menos. Depende del E3, para no variar.

Kirby regresa a Game Boy Color

Y vuelve con un juego muy especial que se llama Kirby's Tilt 'n' Tumble. Controlamos el movimiento de Kirby girando y volteando la Game Boy, que podrá detectar estos "vaivenes" gracias a la inclusión de un nuevo Pak. Inclinando tu Game Boy hacia un lado y Kirby rodará hacia allí. El juego promete acción de la buena mientras navegas con Kirby a través de innumerables laberintos poblados con obstáculos de todo tipo de obstáculos, plataformas móviles. Lo veremos en el E3. Ahí nos dirán cuándo sale.

Silicon Knights se apunta a la lista de Dolphin

Por si no lo sabéis, hablemos de la compañía que está desarrollando el atómico Eternal Darkness para Nintendo 64. Un juego de misterio y aventura que se presentó en el pasado E3 y ahora presenta un aspecto fantástico (512 megas hacen milagros). Pues bien, hemos sabido que esta gente ha firmado con Nintendo para desarrollar juegos de Dolphin en calidad de second-party (en plan Rare). Enhorabuena.

PREVIEW Blues Brothers

Compañía: Titus Tipo de juego: Plataformas Lanzamiento: Junio-julio

Yo, tengo una banda, de Rock&Roll, ouo,ouo

A l fin el proyecto de Titus asoma la cabeza y declara su intención de lanzamiento para este verano, junio-julio. Lo está desarrollando la gente de Player 1, que a su vez está metida en el Hercules que también verá la luz en breve.

La aventura comienza en la prisión de Chicago, con un Elwood ataviado con traje negro y gafas oscuras, y la misión múltiple de escapar de allí, reunir a la banda y por último dirigirse a Luisiana donde participarán en un concurso de bandas que se ha organizado para salvar un orfanato con el dinero del premio. La acción zigzaguea a través de cinco mundos, cada uno con cinco niveles, que mezclan scroll lateral y entornos 3D para explorar.

El espíritu musical está a la orden del juego, y no sólo en sus brillantes efectos o en la conocida banda sonora, sino también en la misma jugabilidad. En cada fase debemos buscar diez notas musicales, de paso que llenamos el bolsillo de monedas. Cuando las encontremos, aprenderemos una nueva canción de la mano de un personaje al que primero tendremos que rescatar y localizar su correspondiente instrumento musical. Y al final, para redondear, un bailecito. Se nota que está dedicado al público más joven de la casa. Tanto en la complejidad de las misiones como en el aspecto de los gráficos, de diseño afable y simpático. Un vistazo, por favor.



▲ Elwood Blues es el protagonista del juego. Su aspecto es de lo más convincente.



▲ Las plantas carnívoras se repiten durante todos los niveles. Qué pesaditas.



▲ Encontraremos ciertos ítems que nos harán la vida más fácil a lo largo de la aventura.



▲ La aventura comienza en un Chicago recreado con total libertad en un fantástico escenario 3D.

En el juego no ► hay armas, pero Elwood podrá defenderse de los enemigos que le incordien.



Los Blues Brothers vuelven a la carga con un juego de plataformas protagonizado por el genial Elwood.



▲ Incluso las zonas más oscuras y peligrosas evidencian un diseño afable y simpático.



▲ Hay aventura, acción, pero las plataformas se llevan la palma en Blues Brothers 2000.



▲ El juego estará dedicado al público más joven de la casa, que se divertirá de lo lindo con él.



▲ Tras varios años en desarrollo, por fin parece que el juego de los Blues va a ver la luz.

Primera impresión

😊 El delicioso aspecto gráfico y la imagen de Elwood. Todo aparece muy cuidado y con bastante nitidez en pantalla.

😊 La mezcla de plataformas, acción y exploración promete tenernos bastante tiempo enganchados al juego.

😞 Que parezca que nunca va a estar listo. Ya lo vimos en el E3 del año pasado y tenía más o menos la misma pinta que ahora. ¿Será verdad que va a salir?

😞 Los escenarios están muy llenos, pero no de personajes. A ver si vamos a estar solos...





Vive las 24 horas a tope

MINI JUEGO A LA ALTURA DE UN MILIO

Son 24 horas. Es el momento más importante de tu vida y la meta está tras la última curva.
Puedes hacerlo. Tu corazón se acelera según pasan las horas.
El juego con licencia oficial de las 24 Horas de Le Mans hace de cada segundo una experiencia única



GAME BOY
COLOR

EUTECHNYX



Wacky Races

Compañía: Infogrames Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Junio-Julio

Con la locura como meta

Ya desde pequeños estábamos locos por ellos, y ahora Infogrames ha hecho pequeños a estos "autos locos" de la Warner. Llegarán a GBC con todo el humor y retorcidos gadgets de la serie de TV, además de cuatro modos de juego

(con un original Endurance), 8 pilotos y nueve circuitos localizados en USA. La sensación de velocidad será similar a la de V-Rally, pero aquí habrá que preocuparse de conseguir ítems para "trampear". Esperemos que resulte tan divertido como suena.



▲ Gracias a los ítems que recogemos en carrera, viviremos electrificantes momentos.



▲ El campeonato se divide en tres niveles de dificultad, con tres circuitos por nivel.



▲ Cada tramo del recorrido tiene un límite de tiempo. Si no llegas, adiós a la carrera.



▲ Infogrames ya nos tiene acostumbrados a ver los textos de sus títulos en inteligible castellano. Como veis, Wacky Races no será la excepción.



¿Y tira mucho, tira?



▲ Algunos sí, porque esa es su mejor característica, pero otros se apoyan en su resistencia (los Hermanos Macana), en la capacidad de reparar el vehículo (Brutus y Listus), o simplemente en el candor de su piloto (a Penélope Lamour no la atacarán).

Primera impresión

😊 La velocidad y el apartado técnico en general son de lo mejor visto en GBC.

😊 Con cuatro modos de juego, su vida será más larga de lo habitual en este género.

😞 Las características entre pilotos están algo descompensadas. Algunos llevan las de perder.

😞 Si un programa sale bueno, bien está aprovecharlo, pero es muy parecido a V-Rally.

UEFA 2000

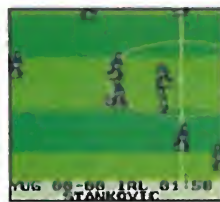
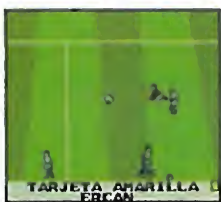
Compañía: Infogrames Tipo de juego: Fútbol Lanzamiento: Julio

Fútbol de campeonato

Tras Ronaldo, Bit Managers vuelve a la carga con el tema fútbol. Esta vez la cosa huele y sabe a Eurocopa, y pone en juego a todas las selecciones del continente con sus jugadores reales. Hemos probado la

prom disponible y nos hemos llevado una sorpresa con la mecánica de juego. Fácil es la palabra, pero con suficientes recursos. Bueno, las tijeretas no salen a la primera (tampoco a Gamarra), pero para eso hay un

modo entrenamiento entre los 5 diseñados, que además ofrece copa, liga y competición de selecciones. El aspecto gráfico está muy cuidado y sobresalen las imágenes estáticas que aparecen antes de los partidos.



◀ En UEFA 2000 el balón se pega al pie y los pases se controlan con total facilidad. El problema llega a la hora de hacer las "piruetas".



▲ Hay tres niveles de dificultad. En función del que elijas, así marcarás más o menos goles.



▲ Esta es sólo una de las imágenes estáticas que nos regala el juego antes de los partidos.

También es cuestión de entrenador



◀ Decidirás la formación y alineación de tu equipo, la forma de juego y la posición en el campo. Claro que a lo mejor no sirve de nada si luego no eres bueno.

Primera impresión

😊 Un fútbol muy fácil de jugar, sencillo y a la vez explosivo. Tiene muchas posibilidades de acción.

😊 Están todas las selecciones europeas, con los jugadores reales (los que están, desde luego lo son).

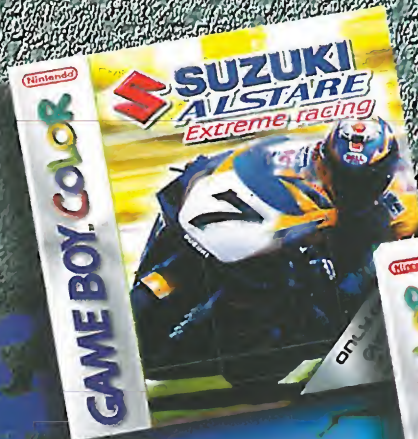
😞 Terrible la competencia que hay en juegos de fútbol. Desde Ronaldo al del Barça, ¡menudo equipazo!

😞 Los movimientos "especiales" no salen fácilmente. Habrá que entrenar más que Toshack.

EMOCIÓN
AVENTURA
DIVERSIÓN
VELOCIDAD
HABILIDAD



¿PODRÁS
CON TODO?



www.ubisoft.es

[Previsiones de Infogrames]

Hemos indagado en la lista de lanzamientos que prepara Infogrames para este año y tenemos cosas interesantes que contaros. Para empezar, que en junio está prevista la llegada de dos nuevos títulos para Game Boy. Uno es *Oddworld Adventures 2*, que viene de la mano de GTI, y el otro se llama *Blaster Master*. A finales de verano aterrizará uno muy esperado por la afición: *Driver*, también de GTI. Métridos ya en otoño, para octubre concretamente se esperan *Duck Dodgers* (cuyas imágenes os ofrecemos en primera en el número anterior) y *Pitufos 2000*, ambos para Nintendo 64. Por fin, en noviembre tendremos otro cartucho Pitufo, el cuarto, para la portátil. Y por si os lo estabais preguntando, uno de nuestros favoritos, *Rally Masters*, no figura en esta lista previa. Veremos qué pasa en el E3.



Driver, también de GTI. Métridos ya en otoño, para octubre concretamente se esperan *Duck Dodgers* (cuyas imágenes os ofrecemos en primera en el número anterior) y *Pitufos 2000*, ambos para Nintendo 64. Por fin, en noviembre tendremos otro cartucho Pitufo, el cuarto, para la portátil. Y por si os lo estabais preguntando, uno de nuestros favoritos, *Rally Masters*, no figura en esta lista previa. Veremos qué pasa en el E3.

[Una de retrasos]

Dos, para ser exactos. De los que nos duelen en el corazón. El de *Tomb Raider* lo esperábamos, y de hecho algo os dijimos en el número anterior. Parece que definitivamente el cartucho de Game Boy se nos va a julio, con la distribución de THQ. Pero el que nos ha pillado por sorpresa ha sido el de *F-1 Racing*, el nuevo juego de Fórmula 1 de Ubi, cuyas versiones para Nintendo 64 y Game Boy harán su aparición durante la primera quincena de julio.



[Más Dragon Warrior]

Dado que el lanzamiento de *Dragon Warrior Monsters* para Game Boy está siendo un éxito en todo el mundo, Enix ya tiene en marcha una nueva entrega que entusiasmará a los fans de la serie. Se trata de las dos primeras partes compiladas en un solo cartucho (*Dragon Warrior I + II*), que podría ver la luz a finales de año.

[Saffire trabaja en Runelords]

Runelords es el último proyecto en el que trabaja la incansable gente de Saffire (además de los consabidos para Dolphin y Game Boy Advance). Bueno, este es para Game Boy Color y está basado en las novelas de David Farland. Como curiosidad os contaremos que Farland escribió estas obras como si de un videojuego se tratase y de hecho así se las mostró a Les Pardew, presidente de Saffire. La historia tiene magia, misterio y RPG. Técnicamente promete cosas tan interesantes como un scroll parallax de cinco niveles y un aspecto gráfico muy trabajado. El proyecto va viento en popa. Seguiremos informando.



[Donkey Kong Country sale el 28 de agosto en Estados Unidos]

Nintendo América ha confirmado el lanzamiento de su nueva estrella para Game Boy Color, *Donkey Kong Country*, a finales de agosto. Eso significa que a España no llegará al menos hasta septiembre, con lo que habrá que esperar un par de meses más de la fecha anunciada. Merecerá la pena.

Cannon Fodder

Compañía: **Codemasters** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Julio**

Soldaditos, sí; pero de plomo, nada

Porque este título ya demostró que era divertidísimo en los ordenadores de 16 bits (Atari ST y Amiga). Este clásico de Sensible Software, creadores del también famoso *Sensible Soccer* ("peazo memorió"), volverá con un detalladísimo aspecto gráfico que permitirá abarcar una gran porción del terreno que exploraremos con nuestros soldaditos. Sí, porque la cosa va de manejar un comando de dos señores de esos con casco, que deben limpiar de enemigos cada uno de los 72 niveles que se incluirán, los mismos que los de la versión antigua (gracias, abuelito). Los guiaremos con un cursor, y habrá que

pulsar un botón para que avancen hasta el lugar elegido, de forma que la estrategia también entrará a formar parte de la mecánica de juego. Además de caminar y pegar tiros, podrán recoger ítems de armamento especial, como granadas de mano y lanzamisiles, que servirán para devastar las instalaciones enemigas. Y si se cansan de ir a pie, pues que confisquen un jeep, un tanque, o cualquiera de los numerosos vehículos que incluirá el cartucho. Como noticia estelar, al comienzo de cada misión podremos disfrutar de FMV, y escucharemos unos gritos de espanto gracias al Audio Digital. Promete calidad técnica y jugable.



▲ En el agua no funcionan las metralletas. Se avecina una masacre.



▲ Las granadas de mano nos servirán para destartalar aún más las ya pocas cabañas enemigas.

Primera impresión

😊 La calidad general de la conversión. Se han añadido mejoras en la IA, y eso que GBC sólo tiene una potencia de 8 bits.

😊 El sonido es total. Cada vez que "palma" alguien, se oye un grito tan largo y desastroso que hace reír. Y los disparos y explosiones suenan reales.

😞 Aún le falta tiempo para salir al mercado, por eso esperamos que se mejoren algunos aspectos del control, que no termina de convencer.

😞 Quien nunca lo haya jugado, bien, pero si jugaste la versión 16 bits, te esperan exactamente los mismos niveles de hace ocho años.



▲ Que los enemigos también disparan, ¡jino os quedéis ahí!!



▲ Una caja significa armas extra. Cuidado con cargársela.



▲ Las primeras fases servirán de entrenamiento para los "no iniciados".



▲ Si ambos soldados son eliminados, toca empezar de nuevo la fase.



Encontraremos escenarios desérticos, boscosos, nevados...



▲ Los soldados enemigos no van por ahí silbando. Se suelen parapetar tras árboles y casas, para tener una buena posición en el tiroteo.



▲ Quien mal anda, mal acaba, por eso, para no andar ni mal ni bien, nuestros soldados podrán hacerse con diecisiete tipos de vehículos para descansar los pies y de paso terminar en un santiamén con todos los enemigos que encuentren. Pero tendrán que tener cuidado, los vehículos también pueden irse al garete fácilmente.



▲ Cuidadito con los puentes, porque suelen estar agujereados, y nuestros soldados no vuelan.

¡Aquí, montándola buena!

Hemos reunido para ti

LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64

en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO 64

Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD

Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE

Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64

Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007

25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64

Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS

Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS

15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING

12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2

Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA

Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99

Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE

¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64

Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle cana al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE

29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP

15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores ¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY

Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN

Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.



4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64

En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2

Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City. Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN

Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64

Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64

Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO

Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X

Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER

Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING

Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II

Dónde están los secretos y cómo conseguirlos.

TONIC TROUBLE

¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF

Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN

Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY

Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas, Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

- ☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre / Apellidos

Calle Localidad

Provincia Edad C. Postal Teléfono

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO

- ☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. n° Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas, Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. Caduca _/_





Los textos están en castellano, lo que, a la hora de utilizar el códec, nos será de mucha ayuda. Conectando con nuestros amigos (Mei-Ling, Campbell, Weasel...) recibiremos información para poder con todo enemigo u obstáculo que nos impida continuar la misión.

GAME BOY COLOR

KONAMI

AVENTURA

32 MEGAS

13 FASES + 180 VR

BATERÍA: SÍ



Metal Gear Solid

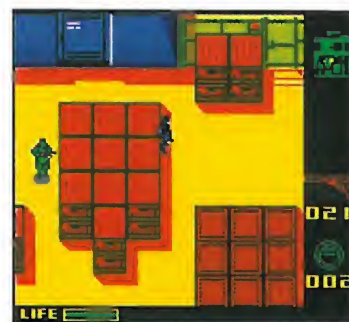
Es único, y lo sabe...

La aventura de espías más esperada de Konami al fin está aquí. Llega con la seguridad de ser un fuera de serie, un mito viviente, al igual que su protagonista. Pero no se apoya sólo en su nombre. El cartucho que nos ocupa contiene un argumento amplio y absorbente (del que nos enteramos por sus textos en castellano), una enorme variedad de retos, un apartado técnico de lujo, misiones para aburrir... pero no aburre, no.

Do not disturb: Saving the world

Ya desde la intro empiezas a sentir la importancia de la misión, e incluso a identificarte con el protagonista, Snake. Es un espía experimentado (ya lo era en NES, ahora más todavía), sabe hasta arreglar enchufes, y lo demuestra a la hora de tomar su control. A lo

largo de las extensas misiones le veremos caminar pegado a las paredes, usar seis armas diferentes, deslizarse por conductos de ventilación, activar puertas y ascensores, hablar por el códec... una barbaridad de acciones que, si bien es verdad, están condicionadas por el tipo de decorado, no dejan de sorprender por su variedad. Y, hablando de decorados, éstos serán el mejor apoyo para avanzar, pues como sabéis en MGS lo primero es no ser visto. Cajas, paredes, camiones, e incluso un barroso charco, nos sirven para escondernos y esperar a que pase el peligro. Pero esto lo aprenderéis mejor en las numerosas misiones virtuales, que llegan a ser un vicio por su inmediata jugabilidad y creciente dificultad. Podríamos seguir, pero mejor... compradlo y disfrutad de la vida.



¡Eh, aquí hay un señor!



Si te ven, la alarma saltará y todos los soldados de la zona te perseguirán. Encuentra un buen escondite y espera a que el contador llegue a cero. Ya puedes seguir.



Los camiones, además de ser un escondite para los incautos más desesperados suelen contener algún que otro ítem. Nunca está de más entrar en ellos, por si acaso.



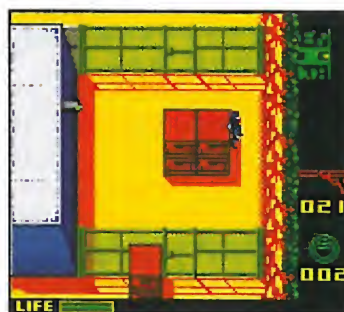
Que no debamos ser vistos, no significa que cuando nos pillen cantemos "pío, pío que yo no he sido". Si los enemigos se ponen muy pesados, unos balazos no estarán de más...



Aunque el camino hacia el final de fase esté muy claro, nunca es malo meterse por recovecos en apariencia inútiles. A veces encontramos sorpresas como munición.

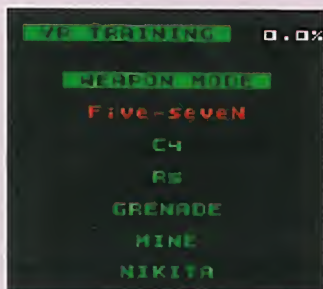


A lo largo de las trece fases del juego nos iremos encontrando con los enemigos acérrimos de Snake. En estos difíciles enfrentamientos, cobra más importancia la experiencia en el uso de nuestras armas.



Metal Gear Solid redescubre la antigua aventura de Konami para NES, trayendo consigo un nuevo argumento, un apartado técnico de impresión, y una gran duración gracias a sus nuevas VR Missions.

¿Minijuegos? No, VR Missions



Se dividen en **misiones con armas, sin ellas, y especiales** (una mezcla). Son **pequeños niveles** con un solo objetivo, que puede ir desde eliminar todos los blancos de la pantalla con el arma activa, hasta encontrar la ruta que nos permita llegar a la salida sin ser detectados. Tienen niveles de dificultad, se guardan los récords y... ¡hay 180!



El comienzo de la historia se produce en el avión que lleva a Snake al campo enemigo. Dura unos cinco minutos y tiene banda sonora propia.

El Análisis

GRÁFICOS

90

Antes que nada, funcionalidad. Se reconoce perfectamente cada elemento del decorado, y los sprites, a pesar de pequeños, muestran buena definición y detalle en el color.

MOVIMIENTOS

93

Snake se luce mostrando animaciones rápidas y suaves, al igual que el scroll multidireccional. Los enemigos, atención al detalle, hasta bostezan convincentemente.

SONIDO

84

Las melodías típicas de la versión 32 bits mezcladas con unos efectos algo simples.

JUGABILIDAD

92

El control es completo pero no complicado. Aprenderlo y disfrutar es cuestión de minutos.

ENTRETENIMIENTO

96

Con las 180 VR Missions ya sería bastante, pero además tenemos 4 niveles de dificultad en la aventura y un modo dos jugadores.

TOTAL 94

- La mejora en el título es más que plausible. Manteniéndose en los 8 bits que lo vieron nacer, el cartucho ha crecido en técnica y jugabilidad hasta hacerse un juego indispensable para todo usuario de GBC.
- Está traducido al castellano, lo que permite enterarse perfectamente de la historia. Otra cosa es que la comprendas, es algo complicadilla...
- Tiene 180 Misiones virtuales, 180, tío.
- ¿Por qué rellenar estas líneas si lo que quiero es seguir jugando? Adiós.

información del juego

Top Gear Rally 2

GAME BOY COLOR

Precio **5.990 PTA**

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR	2
KEMCO-VISION WORKS	2
CARRERAS	2
8 MEGAS	2
8 COCHES	2
BATERÍA: SÍ	2

Ha mejorado la jugabilidad y el aspecto de los coches desde la primera entrega. Pero su nivel de entretenimiento no convence.

TOTAL 85



Top Gear Rally 2

Mejor pero... no tanto

En esencia es el mismo juego de rally que comentamos hace 10 meses, pero con notables mejoras. La **jugabilidad es la más beneficiada**, y gráficamente está más inspirado. Los coches son más grandes y tienen más presencia en pantalla, aunque conservan la línea *deformed*. Y gracias a las nuevas animaciones, **las curvas cerradas y los cambios de rasante divierten mucho más**. La mejora jugable es

que la carrera ha dejado de ser una ídem de obstáculos, pese a que los rivales se empeñan en correr para molestar. Esta vez es **más fácil rebasarles**, más fácil ganar dinero para mejorar el vehículo y por tanto más fácil superar los diferentes circuitos cada temporada. El gran **"pero"** continúa estando en su nivel de entretenimiento. Con un poco más de chispa, se habría colado entre los mejores.

información del juego

Barça TOTAL 2000

GAME BOY COLOR

Precio **5.995 PTA**

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR	2
UBI SOFT	2
FÚTBOL	2
8 MEGAS	2
MÁS DE 100 CLUBES	2
BATERÍA: SÍ	2

Si te gusta el fútbol de ataque, no busques otro cartucho. El del Barça es divertido y ofrece jugabilidad siempre "positiva".

TOTAL 92



Es posible repetir cualquier jugada, incluso aplicarle una cámara superlenta para deleitarte con los detalles.

La IA de los porteros es configurable. De su calidad dependerá que haya más o menos goles durante el partido.

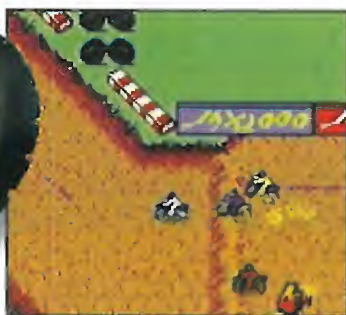
No se pueden pedir más competiciones. Están todas las que importan, con todos los equipos y sus jugadores.

Barça Total

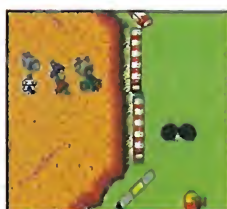
El fútbol soñado

Seas o no del Barça, tienes una cita con este cartucho de fútbol para GBC. Porque no sólo himno y escudo barcelonistas ponen la chispa, es que también **es el fútbol más jugable y divertido** al que nos hemos enfrentado. **Perspectiva cenital se confabula con un rápido movimiento de los jugadores** y un plus de juego al primer toque, que juntitos no dan opción para el aburrimiento: sólo goles y jugadas de escándalo. **El balón no se pega a los pies** (de los inexpertos) y

el control es rápido e intuitivo. Además incluye una base de datos apabullante, que pone en escena **más de 100 clubes europeos**, las ligas más importantes del continente, con las plantillas reales y la posibilidad de hacer nuestra propia alineación o de competir en una Copa de Europa. Y después de lo prácticos que nos hemos puesto, incluso los gráficos están a la altura de los de aquel Sensible Soccer (o el no menos popular Kick Off). O sea, bastante digeribles.



La carrera transcurre entre saltos y giros más o menos cerrados. Hay seis pilotos en pista: no sabemos cómo jugarás tú, pero ellos son bastante hábiles. Un consejo: procura tomar las curvas por el interior. No falla.



Jeremy McGrath Supercross 2000

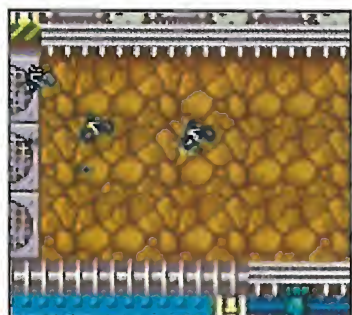
Mejor que en Nintendo 64

La versión pequeña de McGrath es más divertida y jugable que la grande. Cuestiones técnicas aparte, el planteamiento del nuevo Supercross es mucho más ágil, más arcade y más lógico. Las pistas están bien diseñadas, son lo suficientemente anchas y permiten caídas y choques. Agilidad contra rigidez, gana la versión Game Boy.

Muy jugable y completo

En cuanto a modos de juego, tenemos arcade y temporada. En el primero eliges cilindrada (80, 125 y 250) y stage (entre 3 posibles); en el otro sólo te decides por uno de los corredores: todo lo demás viene de serie (80 y stage 1). Una vez en carrera, la jugabilidad se

impone desde el principio. Los giros cerrados se convierten en un atractivo más gracias al estupendo control y a la maniobrabilidad de las máquinas. Las pistas presentan varios tipos de obstáculos, desde montículos a barro, pasando por troncos apilados. Le dan gracia a la carrera: mola ver los saltos de estos pequeños "ciclomoteros"... o no mola que te hagan perder tiempo en los charcos. También es verdad que la sencillez ha borrado del mapa cualquier atisbo de detalle a nivel gráfico. Lo que hay es lo que veis. Los circuitos son variados, pero las motos no pasan de simples pixels de diferentes colores. Nosotros lo tenemos claro: si hay que elegir, elegimos jugar.



El terreno varía de una pista a otra. Y se distingue perfectamente, aunque a la hora de correr no influya demasiado.



La perspectiva aérea se convierte en vista lateral según las necesidades de la cámara. No hay opción de ver el circuito completo.



Las caídas son más abundantes que en la versión N64. Quieras que no, le da un toque de emoción.

GAME BOY COLOR

ACCLAIM-M4

MOTOCROSS

8 MEGAS

16 CIRCUITOS

BATERÍA: PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS

69

Son los más sacrificados, pero dan el juego necesario. Simples, variados, quizá la peor parte se la lleven las motos.

MOVIMIENTOS

79

El scroll se desplaza a buena velocidad y no sufre parones ni ralentizaciones. Las animaciones, escasas pero no se puede pedir más.

SONIDO

75

El rugido de los motores acompaña la carrera, junto con algún que otro efecto en los saltos. Antes y después, ritmo del machacón.

JUGABILIDAD

85

El desarrollo es rápido y sencillo. Las motos se manejan a la perfección y los rivales dan guerra, más a medida que subimos la cilindrada.

ENTRETENIMIENTO

86

Un juego de motocross sencillo y divertido. No le busquéis más. Se deja llevar bastante bien y convence desde la primera partida.

TOTAL 84



En **Championship** nos invitan a formar parte de un club, que pone el coche, y nos dan dinero fresco para comprar piezas de repuesto.

GAME BOY COLOR

KONAMI-KCE NAGOYA

CARRERAS

8 MEGAS

20 CIRCUITOS

BATERÍA: PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS

Parece diseñado años atrás. El aspecto de carretera y fondos es pobre, simplón. En estas condiciones, el coche parece soberbio.

MOVIMIENTOS

La sensación de velocidad es correcta. La dinámica del coche, muy simple.

SONIDO

La música no deja de sonar. Acompaña en menús, carrera... y no molesta nada de nada. Es compatible con los efectos, muy justitos.

JUGABILIDAD

El sistema de competición es original (sales desde el puesto en que has quedado en la última carrera, y el objetivo es subir), pero el manejo del coche se ve perjudicado por los aspectos técnicos.

ENTRETENIMIENTO

La idea de participar en un rally por medio mundo molaría más si los desarrolladores hubieran estado a la altura. Aún así, entretenido.

TOTAL 70



Los cambios de rasante están bien conseguidos, pero la generación del terreno es brusca.



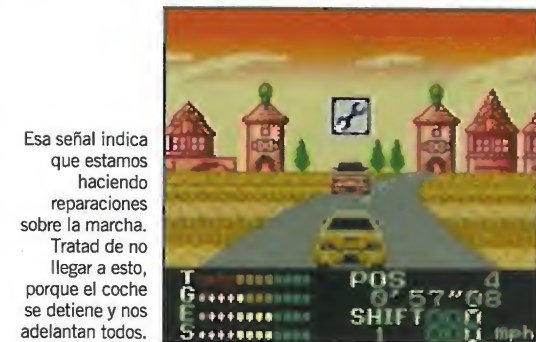
Por lo que hemos visto, apenas hay diferencias en la conducción entre las distintas superficies.



Desde el centro de información nos darán consejos sobre cómo afrontar la siguiente carrera.



Los decorados no son nada del otro mundo. Este barco, tan mono él, se repite todo el rato.



Esa señal indica que estamos haciendo reparaciones sobre la marcha. Tratad de no llegar a esto, porque el coche se detiene y nos adelantan todos.



Con las piezas nuevas, el mecánico nos propone probar el coche en diferentes pistas.



En "Championship", el rally empieza en Europa. Aquí competimos en Holanda.

Cross Country Racing

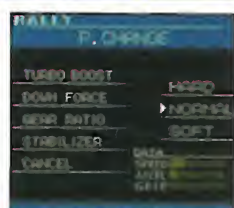
Un rally chapado a la antigua

Lo interesante del rally de Konami es justo lo que hay antes de empezar la carrera. La idea de juego, por ejemplo, proponiendo **rallies con tramos cronometrados** (donde también hay otros coches), en lugar de vueltas a un circuito; o la **mecánica**, que nos invita a formar parte de un club,

incluso a ejercer de **manager-mecánico** comprando piezas de repuesto y encargándonos del mantenimiento del coche. Hasta aquí, perfecto. El problema viene después, cuando el coche sale a la pista. El **aspecto del entorno es flojísimo** (con unos fondos que te tiran de espaldas) y aunque la sensación de velocidad intenta que no dudemos del juego, la **generación del terreno, brusca y sin apenas distancia de horizonte**, nos obliga a hacerlo: a dudar. Volvemos de nuevo al principio: **hay 20 circuitos, situados en los cinco continentes**, con una buena mezcla de superficies y variedades meteorológicas. Pero es que la puesta en escena está muy por debajo de lo que se puede hacer en esta máquina (y si no, que se lo pregunten a otros).



Mi propio mecánico



Antes de empezar cada carrera, nuestro mecánico nos informará de las condiciones de la pista y atmosféricas. Con esos datos podemos **modificar distintos aspectos del coche** -siempre que hayamos sido previsores y comprado piezas- o reparar lo que está roto (que no es igual, claro).



Ready 2 Rumble

Tiembla... pero de miedo

Si, buena idea lo de incorporar el "Rumble" a este cartucho. Y es acorde con el juego, porque ayuda a transmitir espectacularidad y acción a un título de buena factura técnica y basado en un concepto totalmente arcade. Pero si profundizamos en

dicho concepto... los resultados decepcionan. Y es que la simplicidad en los combates llega a límites insospechados, llegando a aburrir a la segunda partida, cuando nos damos cuenta de las mínimas diferencias entre boxeadores, y de que los combates son un insulso intercambio de golpes, sea cual sea el que demos. Si le unimos a esto una IA enemiga más bien pobre, el resultado es un título sin sustancia. Un cartucho con el que terminaréis hastiados (con "a", pillines).



Lo normal es vencer por KO técnico, es decir, tumbando tres veces al contrario. Pero tendría que ser en el mismo round, y aquí no hace falta que sea así. Demasiado arcade.



Incluso dos pesos pesados como Salva y B. Brown son capaces de golpear al mismo ritmo que la eléctrica Lulu. Una mayor diferenciación entre luchadores, por favor.



El uso del color y las sombras es magnífico, aprovechando el potencial de GBC, y los movimientos son fluidos y sin saltos, pero eso no ayuda a la hora de ser adictivo.



Y me puse furia



Completando la palabra Rumble a base de lechugazos podremos llevar a cabo un movimiento especial para cada luchador. Por regla general, si consigues conectarlo, ganaste.

SUPER STARS



Las presentaciones anteriores a los combates son, sin duda, de lo mejor que te has echado a la cara en GBC. Inexplicable si no lo ves en movimiento

GAME BOY COLOR

MIDWAY

BOXEO

8 MEGAS

10 LUCHADORES

BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS

Buenos, muy buenos. Atención a las secuencias de cada luchador antes de un combate. Aunque en juego tampoco desmerecen.

MOVIMIENTOS

En ocasiones un tanto confusos, sobre todo cuando los dos contrincantes están cercanos entre sí, pero son rápidos y bien recreados.

SONIDO

Melodías bien escogidas y acordes con el ambiente, pero los efectos, aparte de las digitalizaciones de voz, son bastante malos.

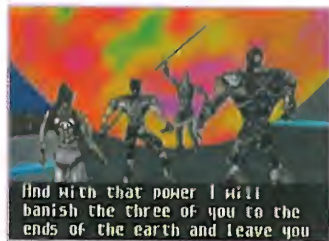
JUGABILIDAD

Muy jugable. El control ayuda a hacerse rápidamente con tu boxeador, pero la simplicidad del combate no invita a repetir.

ENTRETENIMIENTO

La realización técnica no lo es todo. En este caso, es lo de menos. Porque esta versión ha salido muy sosa y repetitiva.

TOTAL 68



La espada es la culpable de todo este tinglado. Al permitir viajar en el tiempo, encontraremos a varios poseedores, como nosotros, de Daikatana. Juega y te enterarás mejor.

NINTENDO 64

KEMCO

SHOOTER 3D-ROL

128 MEGAS

32 NIVELES

BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS

65

Algunos escenarios impresionan, pero la mayor parte de ellos parecen poco detallados. Eso de usar sprites en personajes, nos resulta vetusto, y el modo Hi-Res... muy pequeño, ¿no?

MOVIMIENTOS

60

El paso de imágenes por segundo es bastante bajo, lo que da una mala sensación. Ni siquiera los enemigos se mueven con realismo...

SONIDO

80

Las composiciones acompañan cada época. En las futuristas, música cañera, en las antiguas, melodiosa. Voces y efectos normalitos.

JUGABILIDAD

70

Sus rasgos RPG puede que te enganchen. Pero si te gusta el shooter, olvídalos. Control "ok".

ENTRETENIMIENTO

65

Es largo, pero en cuanto termines con el modo historia, poco más habrá para divertirse. Los modos multiplayer son maletes y escasos.

TOTAL 69



El cambio de escenario se producirá cada vez que viajemos en el tiempo. Es variado.



Es curioso, pero los enemigos no sangran, sino que se hacen mermelada de frambuesa.



Más curioso aún el modo Hi-Res. El borde negro es la parte de pantalla que se pierde.



Daikatana

Una historia muy antigua

Años, llevamos oyendo rumores sobre Daikatana. La superproducción de John Romero para Nintendo 64 al fin está aquí, y nos trae un interesante argumento, algunos rasgos de RPG, y una jugabilidad "imprecisa".

Que no, que no lo dejes

Si ves el juego así, a media partida, la impresión es bastante pobre debido a la baja velocidad, la escasa acción y el anticuado aspecto gráfico. Pero hemos profundizado un poco más y nos hemos dado cuenta de que este título es diferente a los shooters 3D con los que seguro que lo habrás comparado. A medida que avances, la historia irá

enganchándote. Tendrás que buscar objetos, encontrar secretos, hablar con otros personajes... es decir, como en un juego de rol, pero con perspectiva subjetiva. Sí, por supuesto también hay enemigos, pasillos con inquietantes esquinas, interruptores y demás rasgos característicos de títulos como Quake 2. Y además de acción y rol, Daikatana ofrece puzzles, acertijos, e incluso tendrás que saltar como en un plataformas puro. Resumiendo, tiene un extraño concepto de la jugabilidad, resulta pobre técnicamente, la mezcla de géneros no queda bien definida... pero su historia al menos incita a seguir jugando.



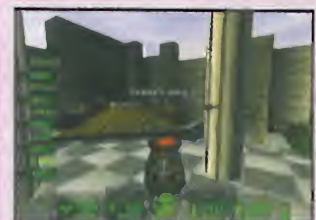
Se incluyen dos modos para varios jugadores que, digámoslo claro, no tienen mucho que hacer en comparación con otros títulos.




Uno de los aspectos destacables es el rebote de los disparos. No se os ocurra disparar de frente a una pared u os tragaréis el balazo.



Shooter De Rol

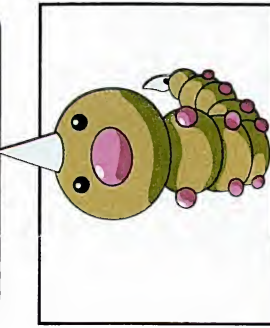


No es que haya dejes de Rol, es que existen nivel de experiencia, armas y armaduras potenciales, objetos mágicos, e incluso personajes con quien hablar.



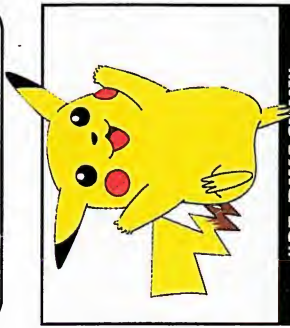
#01 BULBASAU
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#13 WEEDLE
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#25 PIKACHU™
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



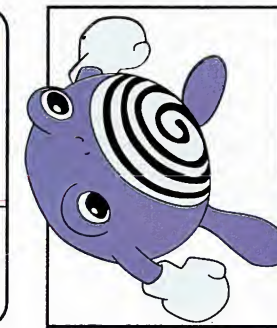
#37 VULPIX
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




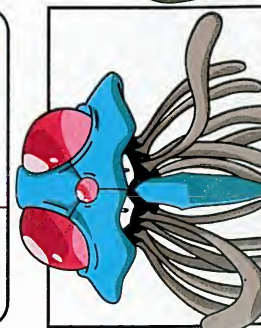
#49 VENOMOTH
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



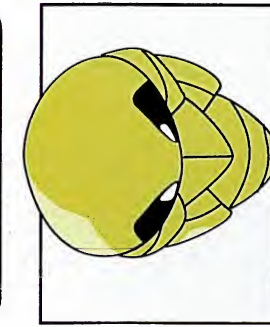
#61 POLIWAG
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



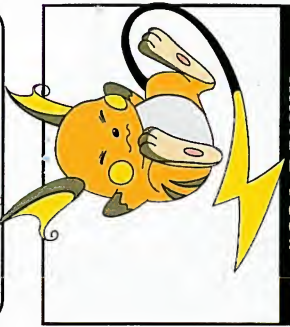
#02 IVYSAUR
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



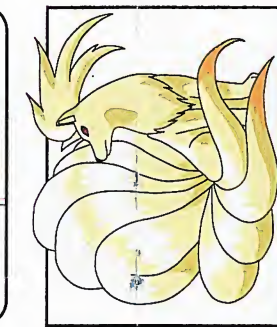
#14 KAKUNA
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



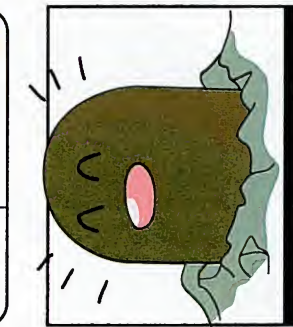
#026 RAICHU
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



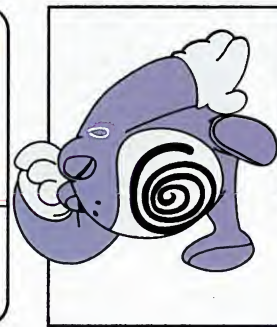
#38 NINETALES
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#50 DIGLETT
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Tierra
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



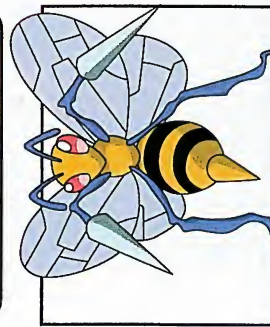
#62 POLIWRATH
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Agua/Lucha
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



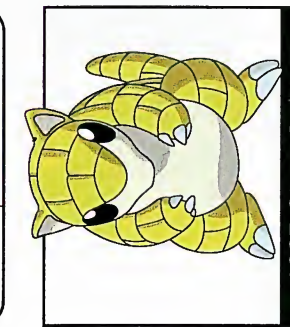
#03 VENASAU
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



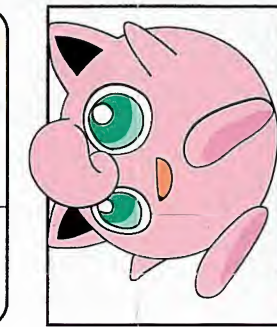
#15 BEEDRILL
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



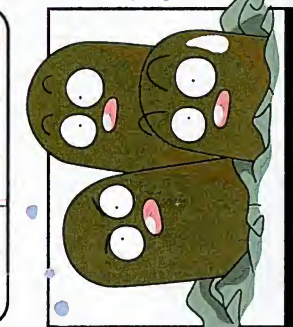
#027 SANDSHREW
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Tierra
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



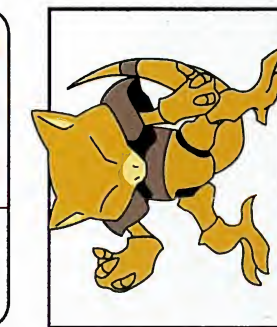
#39 JIGGLYPUFF
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#51 DIGTRIO
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Tierra
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



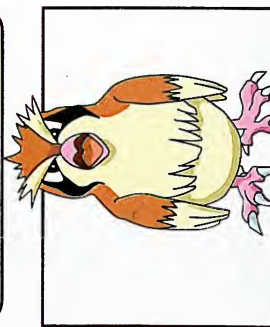
#63 ABRA
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



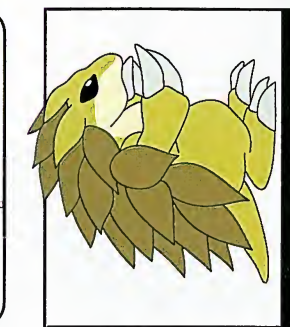
#04 CHARMANDER
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



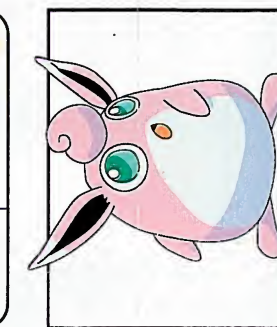
#16 PIDGEY
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



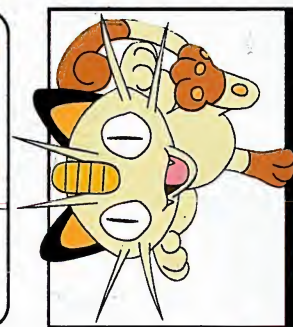
#28 SANDSLASH
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Tierra
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



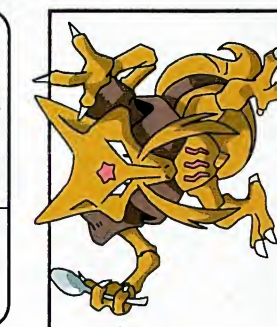
#40 WIGGLYTUFF
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




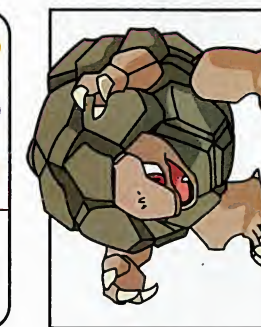
#52 MEOWTH
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



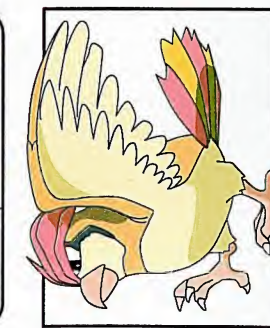
#64 KADABRA
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



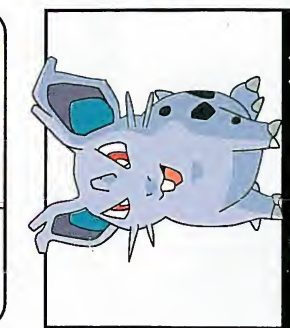
#05 CHARMELEON
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



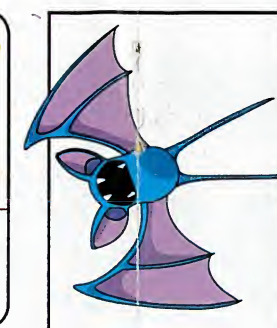
#17 PIDGEOTTO
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



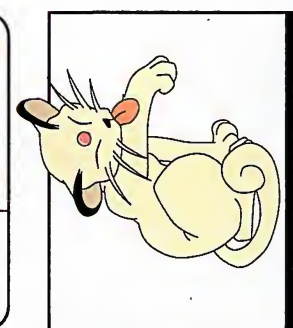
#29 NIDORAN (H)
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



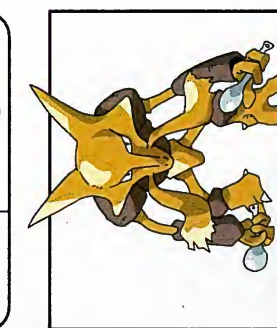
#41 ZUBAT
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Veneno/Volador
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#53 PERSIAN
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



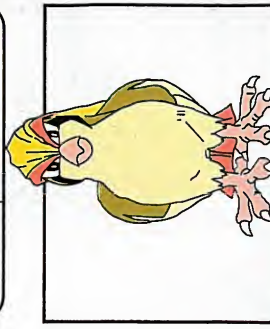
#65 ALAKAZAM
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>




#06 CHARIZARD
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



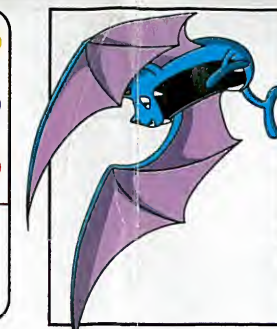
#18 PIDGEOT
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



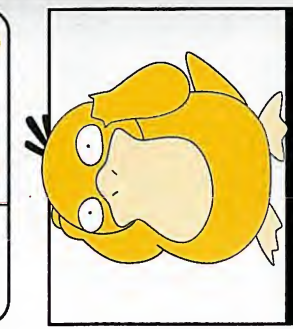
#30 NIDORINA
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



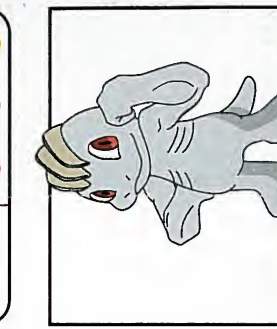
#42 GOLBAT
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Veneno/Volador
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



#54 PSYDUCK
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



#66 MACHOP
MARCA ☐ AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Lucha
Ver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

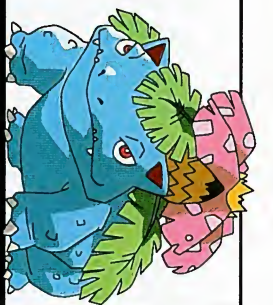




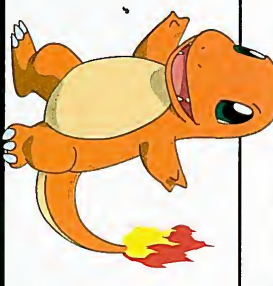
#01 BULBASUR	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



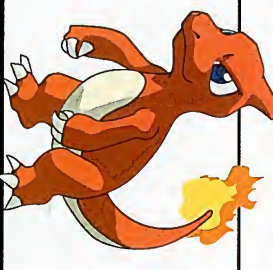
#02 IVYSAUR	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



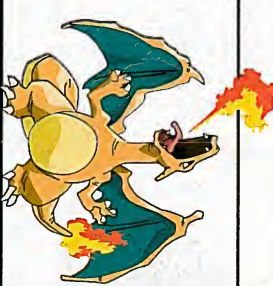
#03 VENASUR	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



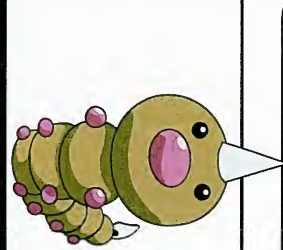
#04 CHARMANDER	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



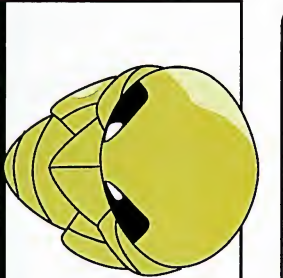
#05 CHARMELEON	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



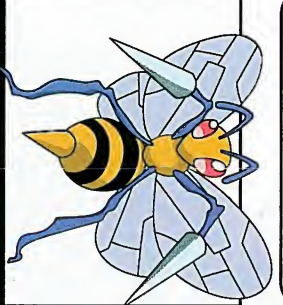
#06 CHARIZARD	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



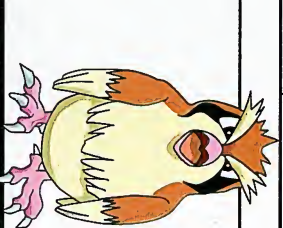
#13 WEEDLE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#14 KAKUNA	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



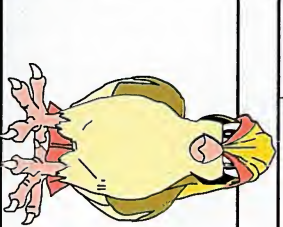
#15 BEEDRILL	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



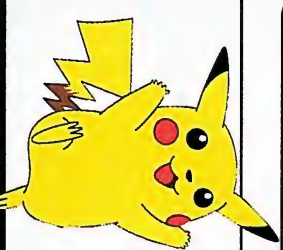
#16 PIDGEY	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



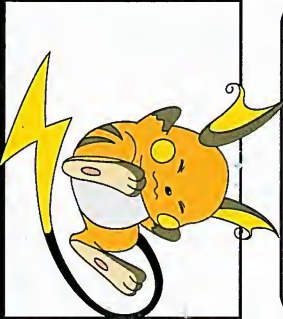
#17 PIDGEOTTO	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



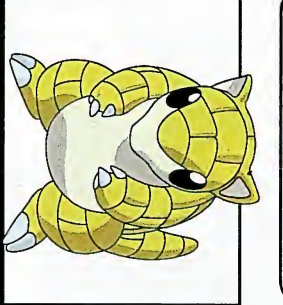
#18 PIDGEOT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



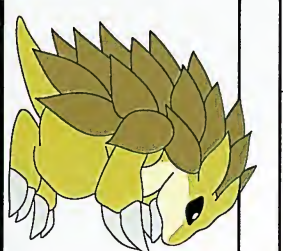
#25 PIKACHU™	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



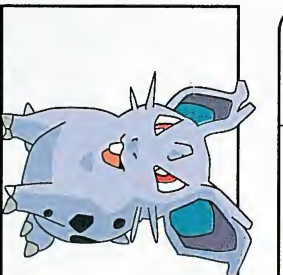
#026 RAICHU	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



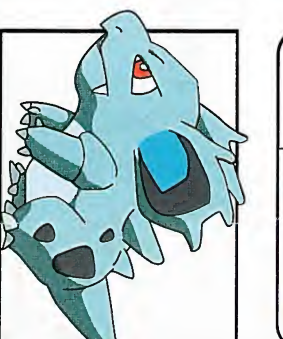
#027 SANDSHREW	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#28 SANDSLASH	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



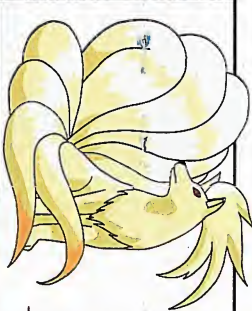
#29 NIDORAN (H)	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



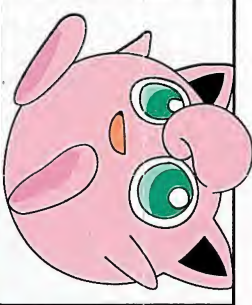
#30 NIDORINA	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



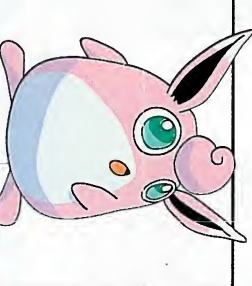
#37 VULPIX	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



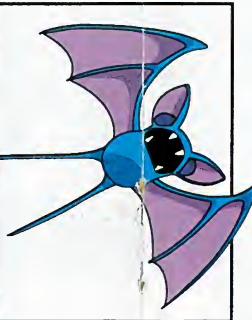
#38 NINETALES	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#39 JIGGLYPUFF	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



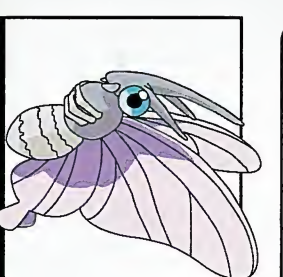
#40 WIGGLYTUFF	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



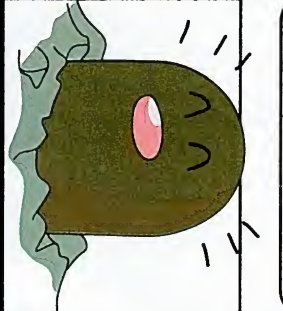
#41 ZUBAT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Veneno/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



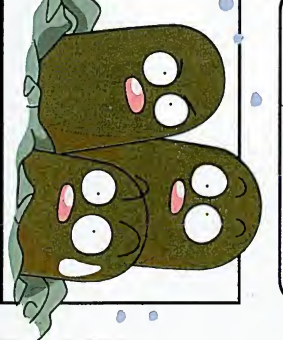
#42 GOLBAT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Veneno/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



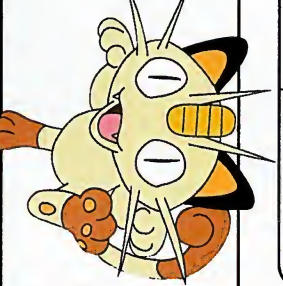
#49 VENOMOTH	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



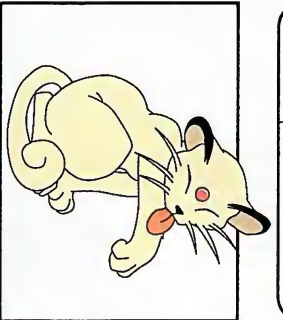
#50 DIGLETT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



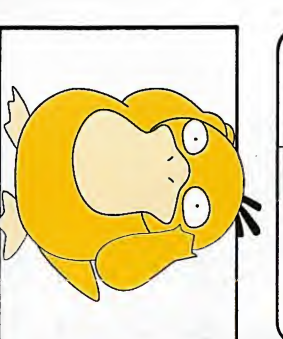
#51 DUGTRIO	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



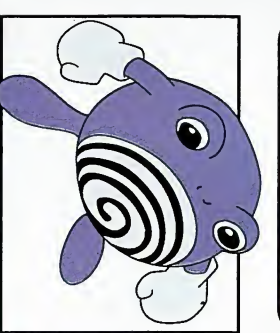
#52 MEOWTH	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



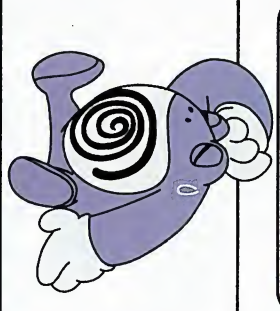
#53 PERSIAN	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



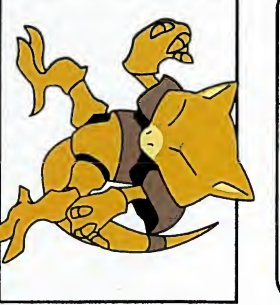
#54 PSYDUCK	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#61 POLIWHIRL	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#62 POLIWRATH	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Agua/Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



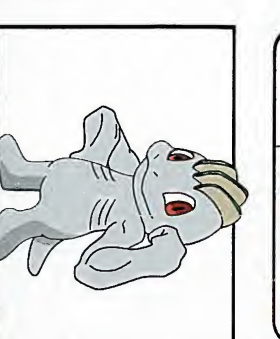
#63 ABRA	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



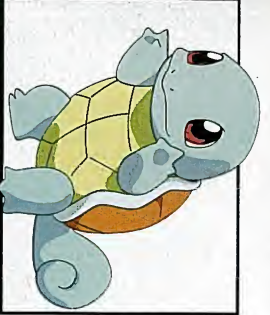
#64 KADABRA	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#65 ALAKAZAM	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#66 MACHOP	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengoi!	
Tipo	Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



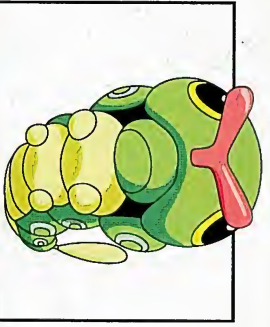
#07 SQUIRTLE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



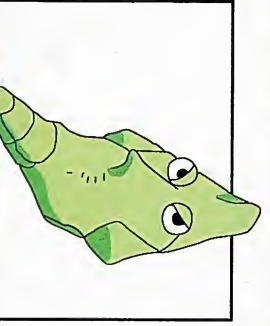
#08 WARTORTLE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



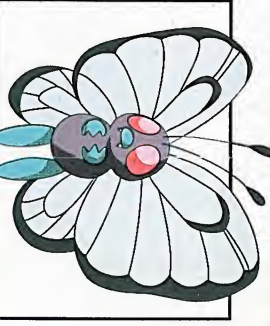
#09 BLASTOISE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#10 CATERPIE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



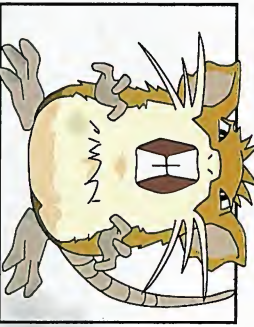
#11 METAPOD	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#012 BUTTERFREE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#19 RATTATA	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



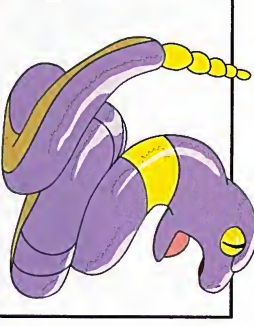
#20 RATICATE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#21 SPEAROW	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#22 FEAROW	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#23 EKANS	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#24 ARBOK	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



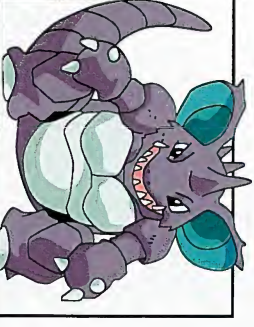
#31 NIDOQUEEN	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno/Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#32 NIDORAN (M)	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#33 NIDORINO	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



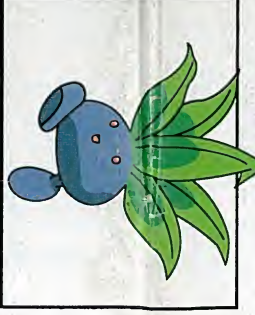
#34 NIDOKING	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Veneno/Tierra
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



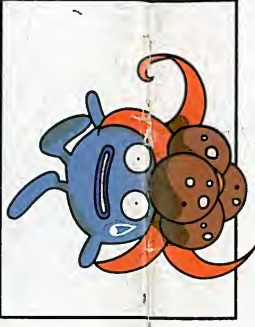
#35 CLEAIRY	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



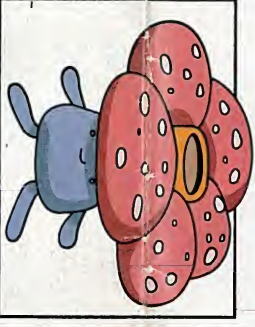
#36 CLEABLE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



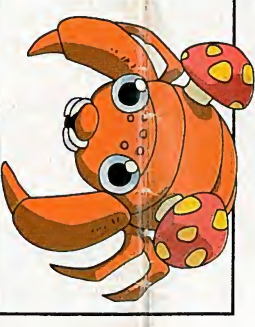
#43 ODDISH	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#44 GLOOM	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#45 VILEPLUME	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#46 PARAS	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho/Planta
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



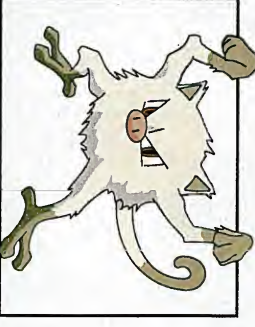
#47 PARASECT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho/Planta
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



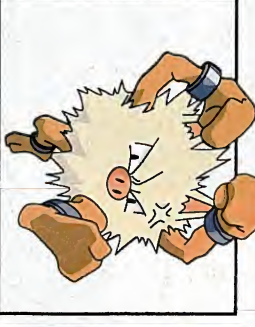
#48 VENONAT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#55 GOLDDUCK	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#56 MANKEY	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#57 PRIMEAPE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#58 GROWLITHE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#59 ARCANINE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



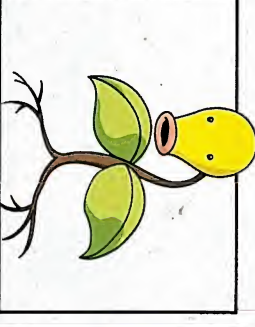
#60 POLIWAG	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



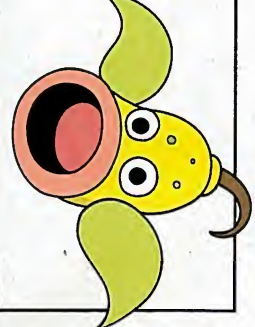
#67 MACHOKE	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



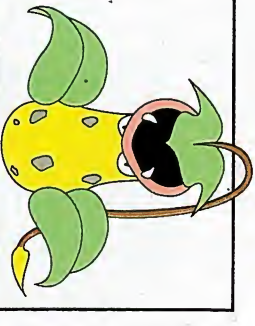
#68 MACHAMP	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Lucha
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



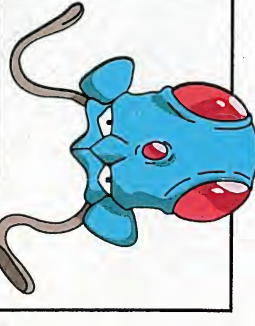
#69 BELLSPROUT	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#70 WEEPINBELL	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>




#71 VICTREEBEL	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Planta/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>



#72 TENTACOOOL	
MARCA	AQUÍ
MARCA AQUÍ <input type="checkbox"/> ilo tengo!	
Tipo	Agua/Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>






#07 SQUIRTLE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#08 WARTORTLE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#09 BLASTOISE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

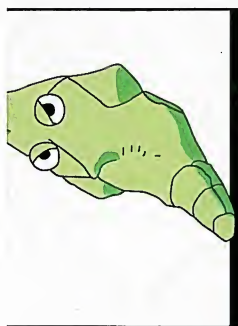
Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#10 CATERPIE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Bicho
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#11 METAPOD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Bicho
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#012 BUTTERFREE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Bicho/Volador
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#19 RATTATA

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Normal
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#20 RATICATE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

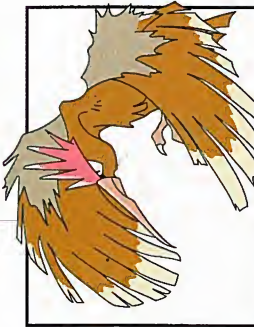
Tipo	Normal
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#21 SPEAROW

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

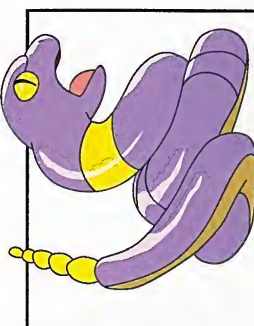
Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#22 FEAROW

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#23 EKANS

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#24 ARBOK

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#31 NIDOQUEEN

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

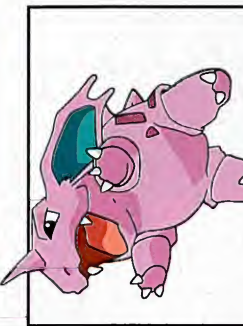
Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#32 NIDORAN (M)

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#33 NIDORINO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#34 NIDOKING

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Veneno/Tierra
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#35 CLEFAIRY

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

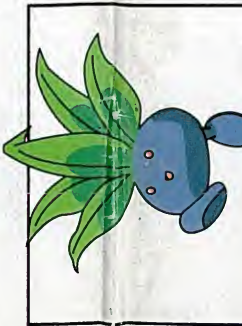
Tipo	Normal
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#36 CLEFABLE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

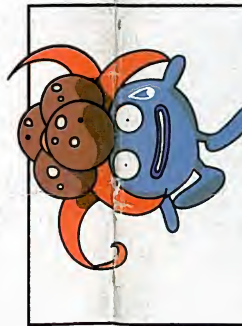
Tipo	Normal
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#43 ODDISH

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

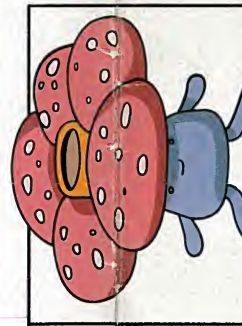
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#44 GLOOM

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

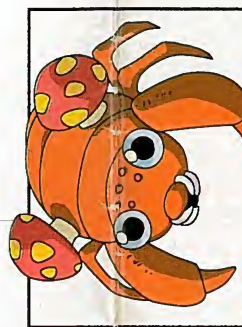
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#45 VILEPLUME

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

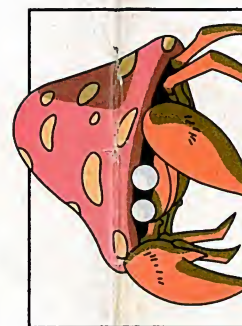
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#46 PARAS

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Bicho/Planta
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#47 PARASECT

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Bicho/Planta
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#48 VENONAT

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

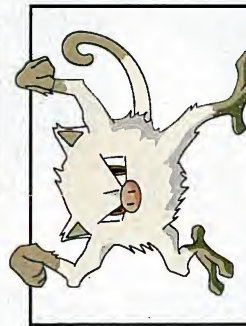
Tipo	Bicho/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#55 GOLDUCK

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

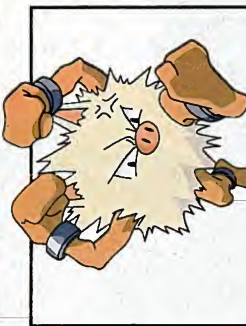
Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#56 MANKEY

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Lucha
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#57 PRIMEAPE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Lucha
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#58 GROWLITHE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Fuego
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#59 ARCANINE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Fuego
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#60 POLIWHAG

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!


Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#67 MACHOKE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

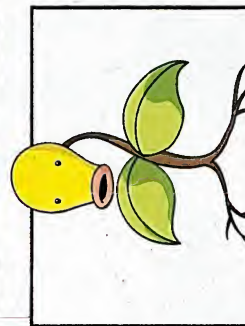
Tipo	Lucha
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#68 MACHOP

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#69 BELLSPOUT

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

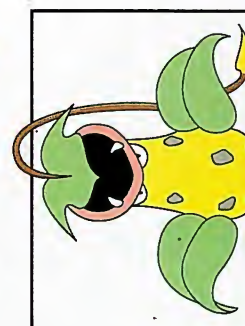
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#70 WEEPINBELL

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

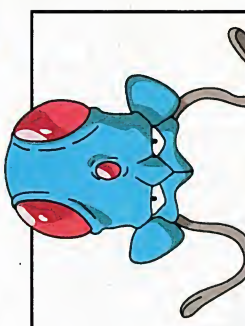
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#71 VICTREEBEL

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

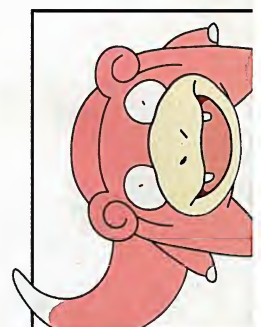
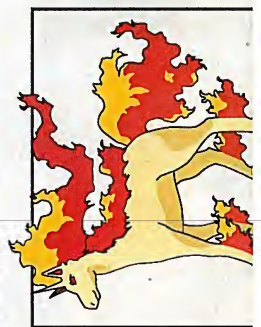
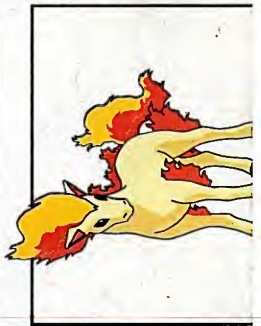
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



#72 TENTACOO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●



¿n todos!

**¿tienes?
alguno,
aquí.**



#77 PONYTA
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#78 RAPIDASH
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#79 SLOWPOKE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#80 SLOWBRO
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#86 SEEL
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#87 DEWGONG
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua/Hielo
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#88 GRIMER
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#89 MUK
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#90 SHELDER
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#97 HYPNO
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#98 KRABBY
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#99 KINGLER
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#100 VOLTORB
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#101 ELECTRODE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#102 EXEGGCUTE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Planta/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#109 KOFFING
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#110 WEEZING
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#111 RHYHORN
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Tierra/Roca
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#112 RHYDON
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Tierra/Roca
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#113 CHANSEY
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#114 TANGELA
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Planta
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#121 STARMIE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#122 MR. MIME
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#123 SCYTHER
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Bicho/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#124 JYNX
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Hielo/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#125 ELECTABUZZ
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#126 MAGMAR
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#133 EEEVEE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#134 VAPORON
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#135 JOLITON
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#136 FLAREON
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#137 PORYGON
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#138 OMANYTE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Roca/Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#145 ZAPDOS
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Eléctrico/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#146 MOLTRES
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Fuego/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#147 DRATINI
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Dragón
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#148 DRAGONAIR
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Dragón
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

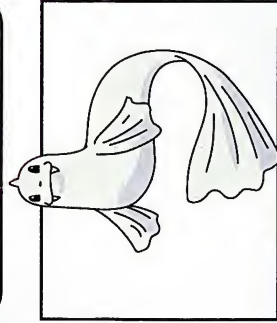
#149 DRAGONITE
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Dragón/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

#150 MEWTWO
MARCA AQUÍ ☐ **¡lo tengo!**

Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#87 DEWGONG	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua/Hielo
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



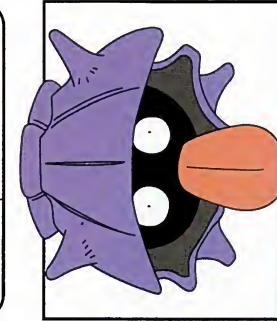
#88 GRIMER	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

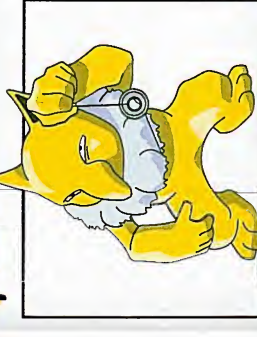


#89 MUK	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

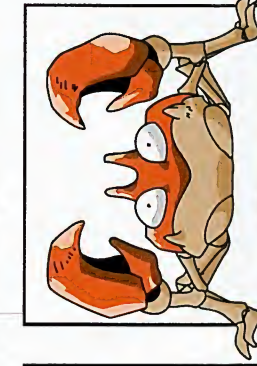
Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



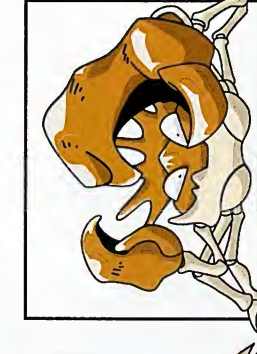
#90 SHELLDER	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



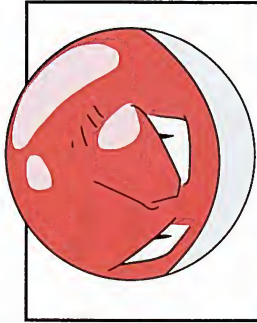
#97 HYPNO	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



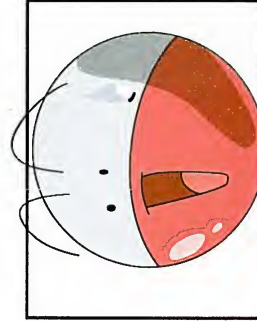
#98 KRABBY	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



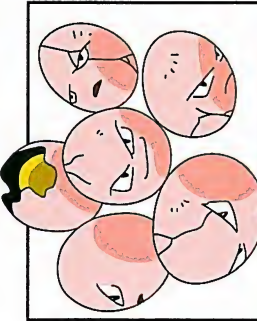
#99 KINGLER	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



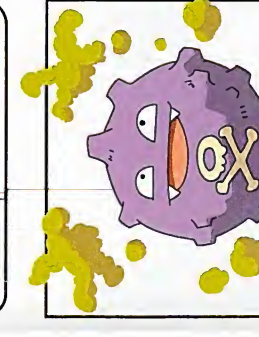
#100 VOLTORB	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#101 ELECTRODE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#102 EXEGGCUITE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Planta/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#109 KOFFING	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



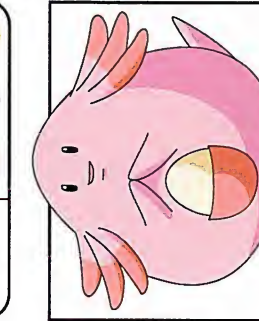
#110 WEEZING	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Veneno
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



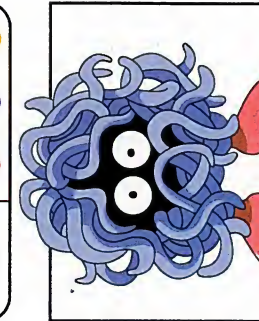
#111 RHYHORN	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Tierra/Roca
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



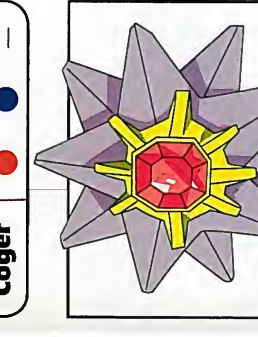
#112 RHYDON	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Tierra/Roca
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



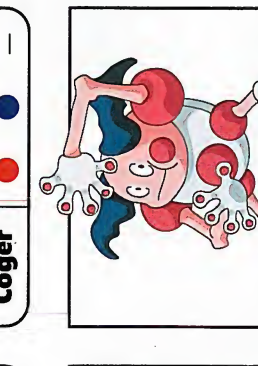
#113 CHANSEY	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



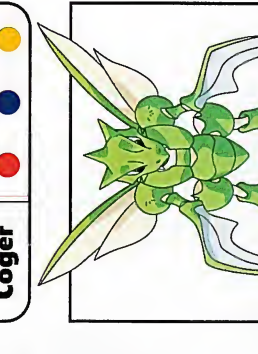
#114 TANGELA	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Planta
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



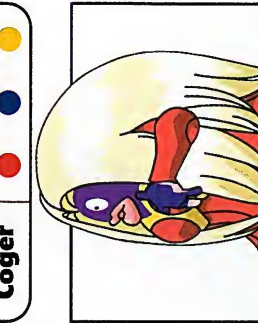
#121 STARMIE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#122 MR. MIME	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



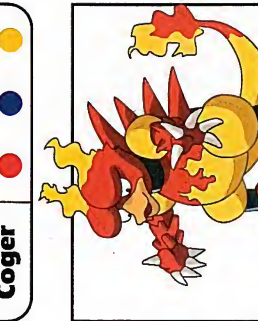
#123 SCYTHYR	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Bicho/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



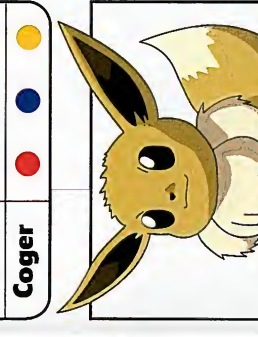
#124 JYNX	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Hielo/Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



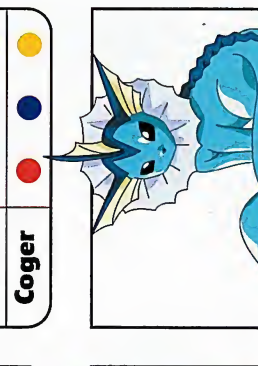
#125 ELECTABUZZ	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



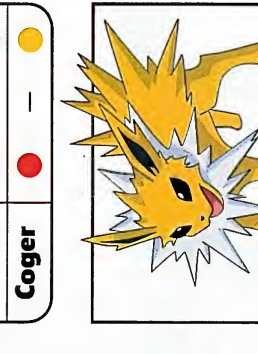
#126 MAGMAR	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



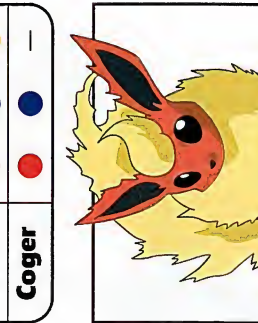
#133 EEVEE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



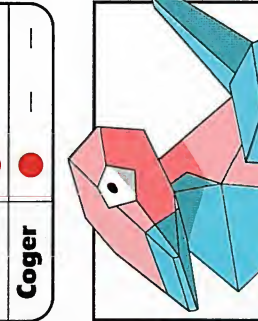
#134 VAPOREON	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



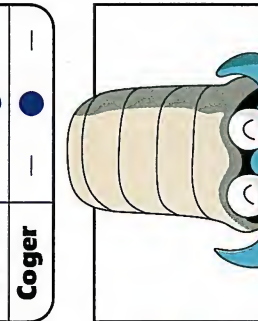
#135 JOLTEON	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Eléctrico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



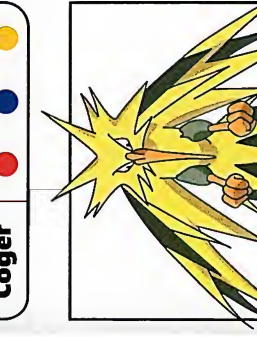
#136 FLAREON	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Fuego
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



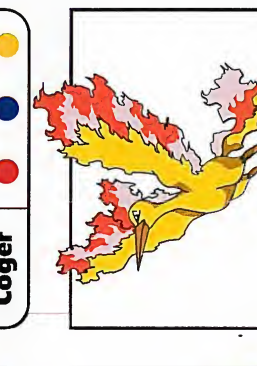
#137 PORYGON	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Normal
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



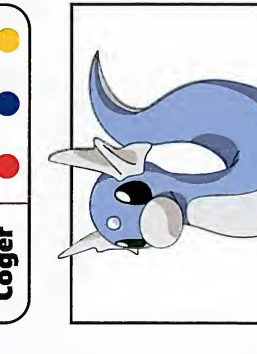
#138 OMANYTE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Roca/Agua
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



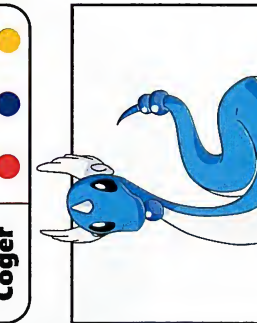
#145 ZAPDOS	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Eléctrico/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



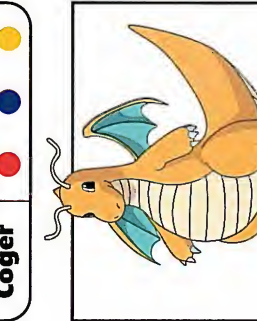
#146 MOLTRES	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Fuego/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



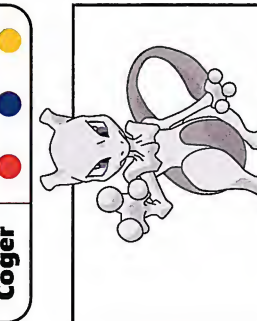
#147 DRATINI	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Dragón
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#148 DRAGONAIR	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Dragón
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#149 DRAGONITE	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Dragón/Volador
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>



#150 MEWTWO	
MARCA AQUÍ	<input type="checkbox"/> ¡Lo tengo!
Tipo	Psíquico
Ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

#073 TENTACRUEL

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua/Meneno

Ver

Coger

#74 GEODUDE

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver

Coger

#75 GRAVELER

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver

Coger

#76 GOLEM

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver

Coger

#81 MAGNEMITE

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Eléctrico

Ver

Coger

#82 MAGNETON

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Eléctrico

Ver

Coger

#83 FARETCH'D

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal/Molador

Ver

Coger

#84 DODUO

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal/Molador

Ver

Coger

#85 DODRIO

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal/Molador

Ver

Coger

#91 CLOYSTER

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua/Hielo

Ver

Coger

#92 GASTLY

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver

Coger

#93 HAUNTER

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver

Coger

#94 GENGAR

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Fantasma/Veneno

Ver

Coger

#95 ONIX

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Tierra

Ver

Coger

#96 DROWZEE

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Psíquico

Ver

Coger

#103 EXEGUTOR

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Planta/Psíquico

Ver

Coger

#104 CUBONE

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Tierra

Ver

Coger

#105 MAROWAK

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Tierra

Ver

Coger

#106 HITMONLEE

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Lucha

Ver

Coger

#107 HITMONCHAN

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Lucha

Ver

Coger

#108 LICKITUNG

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal

Ver

Coger

#115 KANGASKHAN

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal

Ver

Coger

#116 HORSEA

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#117 SEADRA

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#118 GOLDEEN

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#119 SEAKING

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#120 STARYU

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#127 PINSIR

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Bicho

Ver

Coger

#128 TAUROS

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal

Ver

Coger

#129 MAGIKARP

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua

Ver

Coger

#130 GYARADOS

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua/Volador

Ver

Coger

#131 LAPRAS

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Agua/Hielo

Ver

Coger

#132 DITTO

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal

Ver

Coger

#139 OMASTAR

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Agua

Ver

Coger

#140 KABUTO

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Agua

Ver

Coger

#141 KABUTOPS

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Agua

Ver

Coger

#142 AERODACTYL

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Roca/Volador

Ver

Coger

#143 SNORLAX

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Normal

Ver

Coger

#144 ARTICUNO

MARCA AQUÍ

ilo tengo!

Tipo Hielo/Volador

Ver

Coger


Hazte co

¿Cuántos si te falt

búscal

Ninjab

FIN




#85 DODRIO

MARCA

AQUÍ







¡Lo tengo!


Normal/Volador			
Tipo			
Ver			
Coger			



#95 ONIX

MARCA AQUÍ **¡Lo tengo!**


Tipo	Roca/Tierra		
Ver			
Coger			



#19 SEAKING

MARCA ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Ver	Coger
Agua	● ●	● ●



#131 LAPRAS

MARCA	<input type="checkbox"/>	¡Lo tengo!
AQUI		
Tipo		Agua/Hielo
Ver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

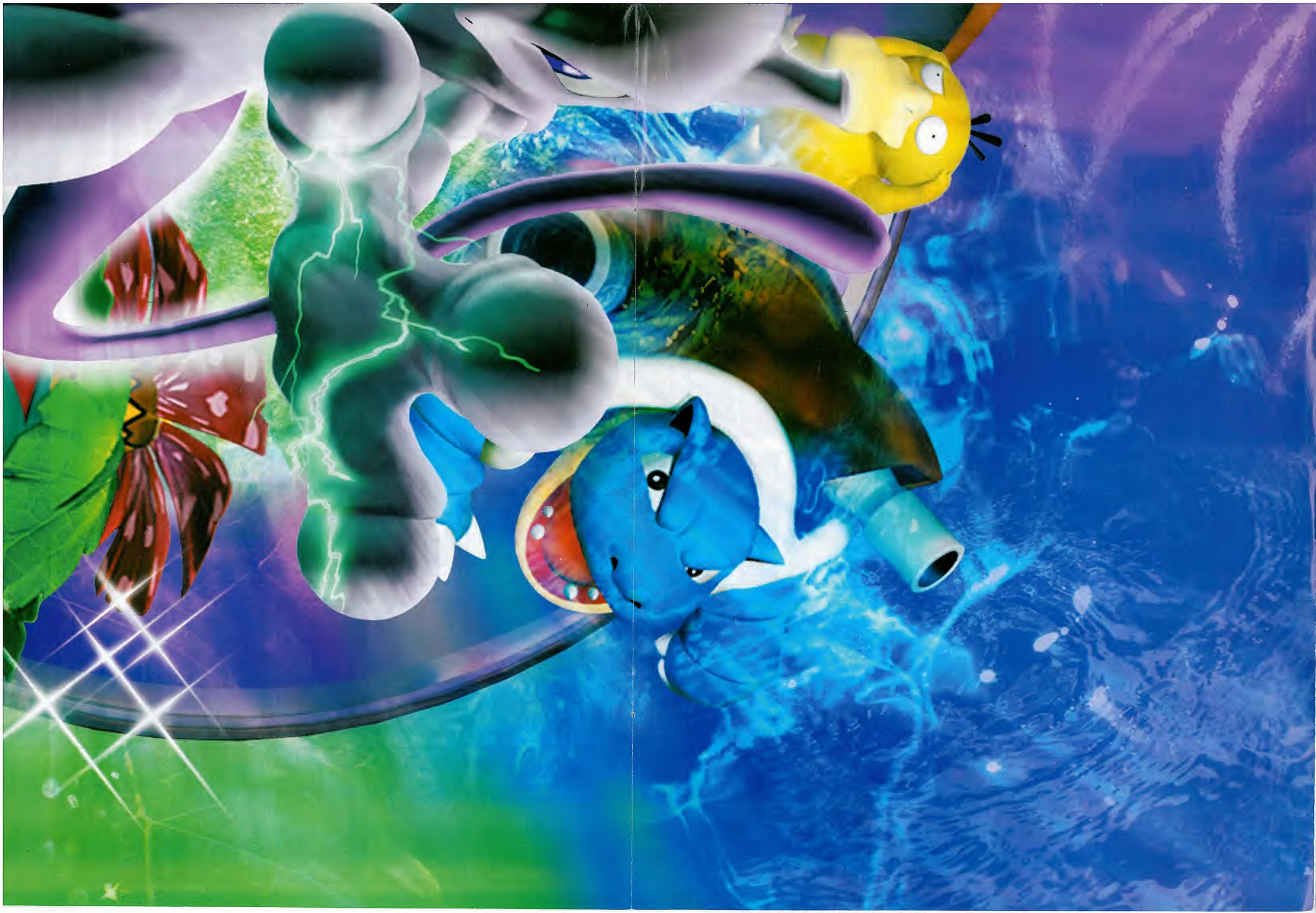
#143 SNORLAX

MARCA ☐ AQUÍ **iLo tengo!**

Tipo	Normal		
Ver	●	●	●
Conocer	●	●	●

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 2000 Nintendo.











SMASH IT™

endo®



MONDO

TM

ando®

Nintendo

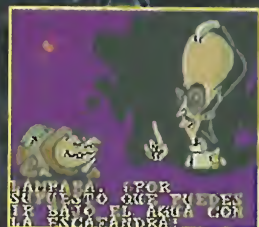
GO FORTH





POKEFAIR

Nint



Es prácticamente imposible perderse entre los items y misiones del juego. Todo está explicado con detalle y en castellano.

Toonsylvania

Quasimpático

Era la gran noche del experimento. Phil iba a ser devuelto a la vida y al fin serían tres en el castillo para poder jugar a los "chinos" como Dios manda, pero, ¡oh, fatalidad! Un fallo en la maquinaria terminó con los pedazos del cuerpo de Phil repartidos por toda Toonsylvania. Bonito argumento, ¿eh? Pues es el que nos introduce en Toonsylvania, el **plataformas más tétrico, pero simpático**, del universo GBC. Nuestro objetivo consiste en recoger una serie de objetos en cada fase que nos permitan construir el cachivache

necesario para pasar al siguiente nivel, aparte de arrebatarle un pedazo de Phil al jefe de la fase. De este modo, no podremos introducirnos en el agua del segundo nivel sin construir la escafandra en el primero. Fácil, ¿no? Pues añádile a esto unos gráficos muy majetes, un movimiento detallado y fluido y un **ambiente "cartoon"** que casi se puede mascar. Así es Toonsylvania, un **plataformas con toques de aventura** que, si bien no amplía horizontes en el género, ningún amante del buen saltar debería perderse.



He aquí el mapa por el que nos movemos, con sus cinco fases. Justo ahora íbamos a entrar en el cementerio a por un brazo.

Derroche gráfico y buen humor es lo que encontrarás en este juego.

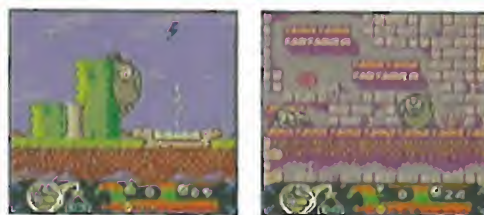


Mala gente, el esqueleto. Toma esto y esto otro, tío horrendo.



La palanca activa plataformas móviles y demás cosas útiles.

Hecho un deportista



A pesar de su joroba, a nuestro protagonista no le falta dinamismo. Se agarra, corre, reparte galletas, e incluso se revuelca por el suelo aplastándolo todo.

SUPER STARS



Phil estalló en un experimento y ahora nos toca encontrar los trozos de su cuerpo, repartidos por los cinco niveles del juego.

GAME BOY COLOR

UBI SOFT

PLATAFORMAS

8 MEGAS

5 NIVELES

BATERÍA: NO

información del juego



Precio 5.995 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE

El Análisis

GRÁFICOS

Detalles y más detalles para los sprites y decorados, y un uso del color que consigue darle aspecto de dibujo animado.

MOVIMIENTOS

Nuestro amigo de la joroba tiene montones de animaciones y las lleva a cabo perfectamente, pero los enemigos no son tan garbosos.

SONIDO

Composiciones a tono con el tema del juego, pero un poco machaconas. Los efectos de sonido no son malos, pero no destacan.

JUGABILIDAD

Con una dificultad bien ajustada y un control más que aceptable, siempre hay tiempo (y ganas) para otra partidita.

ENTRETENIMIENTO

Se queda corto de niveles, pero aseguramos que los cinco que hay están repletos de saltos y diversión.

TOTAL 84

SUPER STARS



Los diez skaters son reales, jovencitos (unos más que otros) famosos en USA apegados a sus tablas y a las cámaras de video.

GAME BOY COLOR

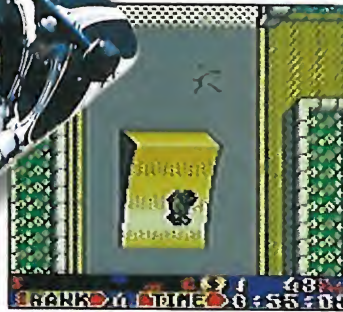
ACTIVISION

DEPORTIVO

8 MEGAS

DIEZ SKATERS

BATERÍA: NO



Las cintas de video que encontramos por el camino son sólo bonus.

Al final de la carrera se sumarán los puntos por puesto, tricks y bonus.

Estas imágenes estáticas son las únicas poses de skate que verás.

Tony Hawk's Skateboarding

¿A qué vienen tantas prisas?

La versión de Tony Hawk's para la pequeña de Nintendo, empezamos por aquí, es **totalmente diferente** de la de N64. Gráficamente, a la vista está, pero también en planteamiento. Aquí lo que importa es **correr más que los demás**, llegar prontito a la meta, y hacer unas cuantas piruetas si quieres subir la puntuación final. Sí, hay meta. Es que, en el modo de juego principal, el campeonato, se disputan carreras contra otros tres skaters.

Y digo yo... ¿por qué?

Pues no tiene mucho sentido. Con eso de correr, **se pierde el espíritu de "extreme sport"** que pudimos ver en N64. La vista superior, a pesar de mostrar claramente los escenarios, deja de lado toda posible espectacularidad. Y ni siquiera con la vista lateral del half-pipe conseguiréis ver un "trick" con claridad. Eso sí, **se deja jugar**. Las carreras son rápidas, y se consigue cierto nivel de pique en el campeonato. Pero, visto lo visto en N64, esperábamos más de él. Ha quedado... simplón.



No hay manera, pero sí modos



En el campeonato, el puesto en el que llegues condicionará la puntuación final, pero no mucho. Busca rampas y aristas para puntuar con "tricks".



En el medio tubo también hay tiempo límite. Debes hacer el máximo posible de puntos mediante "tricks" y combos. Demasiado simple, sí.

información del juego

Precio **5.990 PTA**

1-2 JUGADORES (LINK)

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS

Los skaters son pequeños y confusos, y los escenarios, a pesar de claros, pecan de simplicidad en su diseño.

MOVIMIENTOS

El scroll, rápido y suave, ayuda a los pobres skaters, que muestran "amagos" de las típicas posiciones, incluso en modo "half-pipe".

SONIDO

Pasables melodías rítmicas durante la carrera, acompañadas de unos efectos algo pobres.

JUGABILIDAD

El control es algo duro a la hora de esquivar obstáculos en el camino, y el hecho de que sólo puedas caer chocando contra el decorado, le quita gracia al asunto.

ENTRETENIMIENTO

El único modo que consigue algo de diversión es el campeonato. Existen diferencias entre los skaters, pero son inapreciables en carrera.

TOTAL 68

SUPER STARS



La rueda de arriba indica que pronto habrá que pasar por boxes. Ocurre en modo Le Mans.



Los choques y salidas de pista disminuyen la velocidad y nos hacen perder tiempo.



Técnicamente es un lujo poder ver tres coches simultáneamente en la pantalla de Game Boy.



Los fondos impresionan tanto como la generación y el aspecto de la carretera. Perfectos.



Los 10 coches disponibles son modelos oficiales de la carrera de Le Mans. Y antes de participar con ellos nos deleitarán con imágenes estáticas tan fascinantes como ésta.

GAME BOY COLOR

INFOGRAMES

CARRERAS

8 MEGAS

10 CIRCUITOS + LE MANS

BATERÍA: SÍ

24 Horas de Le Mans

Rápido y peligroso

El nuevo Le Mans tiene casi de todo lo que se le debe pedir a un juego de carreras portátil. **Rapidez, diseño y competitividad.** Éste además se adorna con la **licencia oficial** de la carrera y **variedad de modos**, aunque pone las cosas difíciles con un **nivel de conducción superexigente.**

Fórmula para entrar en juego

Lo mejor para empezar es decantarte por el arcade. Puedes elegir coche (**10 modelos** entre amateur y profesional) y circuito (**10 larguísimas pistas**). En este modo también practicas con el **control**, que les ha salido algo "durillo". De hecho, hasta que no le cojas el aire a los movimientos, la

carretera se te estrechará y los contrincantes te parecerán muy listos. En cada pista te enfrentarás además a un tipo de reto: lluvia, niebla, conducción nocturna, pero también te beneficiarás de los **ítems** repartidos por el asfalto.

Sólo cuando tu nivel crezca, podrás probar en Le Mans. Una dura prueba de resistencia contra otros 19 rivales, que te mantendrá pegado a la Game Boy entre 4 y 100 vueltas.

Visto que el entretenimiento promete, apuntillamos que **los coches aparecen grandes y sólidos** en pantalla y que la carretera se genera con rapidez y agilidad. **La sensación de velocidad es vertiginosa** y técnicamente se permite algunos lujos, como colocar tres coches a la vez en pantalla.

Ítems para disfrutar más de la carrera



En el modo arcade, la carretera se tiñe de ítems cuya "magia" sólo disfrutaremos momentáneamente. Con la **rueda**, por ejemplo, nuestro coche se pegará a la carretera; la **linterna** despejará la niebla o iluminará la noche; la **estrella** y el **rayo** nos evitarán todo mal: choques, salidas de pistas y eso; y el **motor** nos recompensará con velocidad extra.

información del
juego



Precio **5.990 PTA**

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS

89

Los fondos son magistrales. Dan sensación de dinamismo y detalle. Los coches son un poco "mazacotes", pero rayan a gran nivel.

MOVIMIENTOS

90

La sensación de velocidad se lleva la palma. Animaciones justas y algo simplonas para los vehículos.

SONIDO

85

Mucho ritmo y melodías variadas antes, durante y después de la carrera. Pero tapan los FX y además, sobre gustos...

JUGABILIDAD

86

Quita el pie del acelerador y aprende a frenar y a derrapar. Date tiempo, porque el nivel de conducción es bastante exigente.

ENTRETENIMIENTO

92

Los juegos de carreras saben sacar toda la potencia de esta máquina. Le Mans propone además suficientes modos de juego, coches y circuitos como para convencer al personal.

TOTAL 89



Y además un minijuego. Lo encontraremos oculto en una de las últimas fases, y consiste en un "solitario" de memoria visual.

GAME BOY COLOR

UBI SOFT

PLATAFORMAS

8 MEGAS

6 NIVELES

BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS

El uso de viñetas resulta original, pero afea un poco los cuidados decorados. La sensación, desde luego, es de cómic animado.

89

MOVIMIENTOS

Tanto en scroll como en Spirou, tiene un alto nivel. Otra cosa son los enemigos, bastante paradillos y con pocos cuadros de animación.

82

SONIDO

Las melodías son divertidas y ambientan. Los contados efectos, más toscos, quedan en un segundo plano.

81

JUGABILIDAD

La variedad que contiene, siendo un plataformas, se agradece. El control es ideal, excepto algo de imprecisión a la hora de dejar objetos.

89

ENTRETENIMIENTO

El número de fases es bastante bajo, pero son todas largas, difíciles de completar al 100%, y contienen retos muy variados.

87

TOTAL 88



Spirou

Un cómic muy animado



En los primeros niveles nuestro amigo Fantasio nos informará poco a poco de las posibilidades de acción de Spirou.

La aventura que nos trae Spirou de la mano de Ubi se caracteriza, primero, por su llamativa apariencia. Nos movemos de una viñeta a otra con un original efecto, los decorados utilizan un segundo plano de conseguido difuminado, y todos los sprites tienen un borde negro que informa de su procedencia "cómica". Pero, como sabemos, no sólo importa lo "bonito" que sea, también tiene que divertir. Y lo hace. Mediante una resultona mezcla de plataformas y aventura, nos obliga a apurar los saltos al máximo para

poder conseguir un objeto, y llevarlo al lugar correspondiente, machacando a los enemigos que se pongan por medio (a mazazos o contados disparos) para poder continuar. Es decir, que exige habilidad, pero también tendremos que utilizar la cabeza porque en la mayoría de las fases nos esperan puzzles, interruptores y secretos en forma de vidas y bonus. El resultado es un cartucho muy variado y movido, que se sale de la norma habitual de las plataformas (salta, salta, salta) y ofrece originalidad técnica y jugable.



Las habitaciones secretas esconden cositas ricas: vidas extra, "S", energía, torrijas...



Spirou puede mirar hacia arriba o abajo para que no se le escape ni un sólo ítem del nivel.



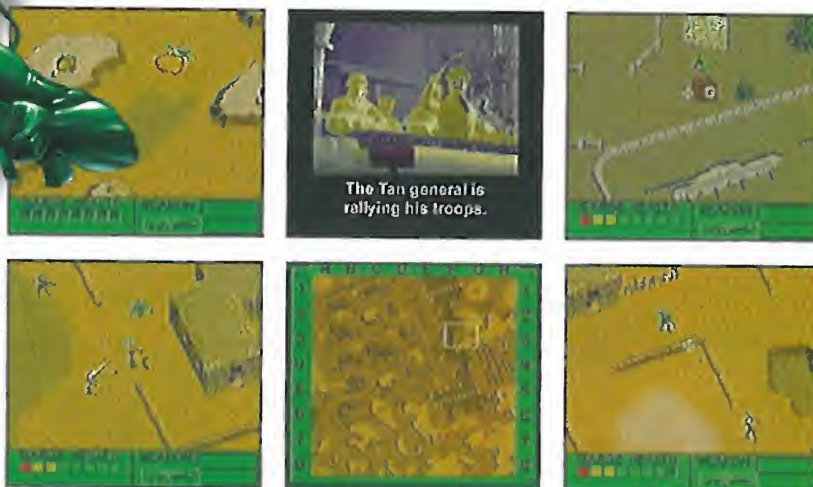
La ya famosa llave de Ubi (Ubi Key) también la encontramos en este título. Ya sabéis, con ella los títulos GBC de Ubi descubren niveles extra. Cámbiala por medio de infrarojos.

El botones ingeniero



En todos los niveles se suele jugar con interruptores, cajas y plataformas. Debemos apilar cajas o pulsar interruptores para llegar a plataformas más altas, e ingeniárnoslas para coger ese ítem aparentemente inalcanzable.

SUPER STARS



Army Men

Al ataque, compañeros

Tatar de comprimir en un juego para GBC un buen puñado de estrategia y tres cucharadas soperas de acción no es cosa fácil, somos conscientes, pero la versión portátil de los homrecillos verdes contiene varios agravantes que terminan de desnivelar la balanza. Hablemos primero de un **grado técnico bastante tosco**, desaprovechando el colorido

que GBC puede dar a sus cartuchos, y presentando unos sprites que se podrían confundir con cafeteras. Y sigamos con la jugabilidad, terriblemente mermada por la **lentitud de nuestros soldados**. Como contrapunto podemos decir que las misiones son variadas y que incluye elementos interesantes de estrategia. Quizá si te gusta mucho la acción...

información del juego

ARMY MEN

GAME BOY COLOR

PRECIO 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

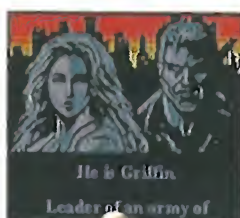
GAME BOY COLOR	□
THE 3DO COMPANY	□
ACCIÓN	□
8 MEGAS	□
20 FASES	□
BATERÍA: PASSWORDS	□

Los incondicionales de la acción no le harán ascos, a pesar de lo injugable que se hace. El resto de jugones, que se lo piensen.

TOTAL 58



El asedio por parte de las tropas enemigas es constante. Vean aquí a un servidor perseguido por dos malvados.



Los diferentes tipos de tanques se mantienen en la versión portátil. No están todos, pero tenemos a Goliath.

Igualmente permanece el modo historia, en el que cumpliremos diferentes misiones ligadas al argumento.

información del juego

BATTLETANX

GAME BOY COLOR

PRECIO 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR	□
THE 3DO COMPANY	□
ACCIÓN	□
8 MEGAS	□
15 FASES	□
BATERÍA: PASSWORDS	□

Recomendado al club de amigos del gatillo fácil, que encontrarán la dosis de adrenalina que necesitan. No pasará a la historia.

TOTAL 69

Battletanx

Carne de acción



El argumento sigue siendo el mismo de N64, pero en pequeño. Sí, por desgracia sigue muriendo el 99'9 % de las féminas del planeta... ¡Aaarrgh! ¿Qué? Ah, claro, el juego. Pues no está mal, hombre. **Acción y cañonazos a mansalva y varias misiones que cumplir**, para que no te aburras. Manejas **diferentes tipos de tanque** que varían en velocidad, armamento y blindaje, y las variaciones se notan en la conducción de cada uno. El **aspecto técnico** es dis-

creto tirando a mediocre, pero si lo que te gusta es destruirlo todo casi ni lo notarás. En cuanto a modos de juego nos encontramos con dos opciones: el modo historia, donde acompañaremos a Griffin en la búsqueda de su chica, y el battle, en el que podremos jugar las misiones por separado. No esperes un cartucho espectacular, ni grandes alardes técnicos (ni pequeños), ni un control demasiado fiable, espera simplemente **acción instantánea**.



Ganando carreras conseguimos "mejoras" que aumentarán las condiciones de nuestro auto. Haremos de él un super 4X4.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES - XANTERA
CARRERAS
8 MEGAS
10 COCHES
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS

Cumplen los escenarios. Los coches lucen bien en el escaparate, pero luego se pierden en carrera. La vista cenital, que lo simplifica todo.

MOVIMIENTOS

Se llevan la peor parte. El motor del juego es muy lento y los coches se mueven con brusquedad.

SONIDO

Lo mejor. Ruge el motor, se escuchan los golpes, se sienten los baches. Y la melodía es marchosa y pegadiza.

JUGABILIDAD

El principio te deja helado. Lento, sin control... Por fortuna la cosa mejora cuando se van haciendo ítems en el coche.

ENTRETENIMIENTO

La mecánica tiene tirón. Ganar dinero, comprar nuevos coches... Pero la carrera no divierte y la conclusión es que se podía haber conseguido algo mejor.

TOTAL 70

4x4 World Trophy

Traición de la tracción

En este juego las estrellas son los todoterreno, vehículos 4X4 que arrasan en los tops de ventas de coches. Todo trabaja para ellos en el cartucho: los circuitos son abruptos, hay charcos, piedras, barro. Y para redondear, los modelos son reales y lucen marcas tan sagradas como Jeep, Ford, Subaru o ¡¡Hummer!! Diez en total, cada uno con su precio y sus características (aunque todo es mejorable).

Demasiados derrapes

De primeras conducimos la versión básica. Hay que ir ganando carreras para que nuestro coche se ponga a tono en aceleración, velocidad, agarre y conducción. Aunque la verdad es que ni aun así conseguiremos sacarle velocidad al juego. **Qué lento es, chicos.** Y qué forma de conducción tan extraña le han diseñado: no es sólo que haya que estar de-

rrapando sin parar, es que no tienen una dirección estable. Muy raro. Por la parte gráfica, bien por los escenarios pero regular por los autos. Claro que la vista cenital tiene estas cosas. Desde arriba, todos los techos son iguales. ¿Qué si me he divertido? **Había mimbres para que lo pasara mejor.**



Una de las mejoras que se puede conseguir es el navegador GPS. En realidad es un mapa del circuito (abajo a la izquierda) que nos guía durante toda la carrera.



Hay siete circuitos que transcurren en diferentes lugares: Canadá, Egipto, Yosemite... y sobre variados terrenos: arena, barro, asfalto y algún que otro charco.



Con los charcos no se juega. Si caes en uno, perderás unos preciosos segundos para salir.



Valen los atajos, que para eso conducimos 4X4. Otra cosa es que sepamos cómo cogerlos.

Los protagonistas



Son 10 todoterreno, ocho iniciales más dos secretos. Son reales y bien conocidos por la audiencia. De salida tenemos un Ford F-150 pick-up, y a medida que ganamos dinero optamos incluso a un poderoso Hummer, el sueño de los 4X4.



Si te dejas arrinconar por el enemigo, despidete de la vida.

Esquiva a los pistoleros saltando cuando vayan a disparar.

Estas difíciles plataformas son el pan del Zorro de cada día.

O nos liamos a tortas o sacamos la pistola. Tú decides.

A algunos espadachines les sienta muy mal perder y acaban peleándose a mamporros con su compañero. A otros incluso se les caen los pantalones.

La máscara del Zorro

Duelo de espadachines

Al igual que en la película, tu objetivo en este juego será acabar con los planes del gobernador y casarte con su hija. Pero el camino no se presenta fácil, y tendrás que librar un sinfín de batallas a base de espada y de plataformas hasta conseguir el amor de la bella Catherine.

El duelo está servido

Desde el comienzo, el sistema de juego se nos presenta muy



lineal si tenemos en cuenta que sólo hay que avanzar, saltar a una plataforma y acabar con el enemigo que tienes enfrente para continuar. Además, las luchas no ofrecen muchas alternativas, y el mecanismo de plataformas tampoco representa un gran desafío (excepto por el control, que es un reto en sí mismo).

Gráficamente los escenarios aparecen llenos y con buena resolución, pero nos han parecido algo repetitivos. Al igual que ocurre con los enemigos, que apenas se mueven de su sitio, por no decir que lo único que cambia en ellos es la vestimenta. **¿Jugabilidad?** El control del Zorro es poco efectivo en las luchas, y a la hora de "plataformear" resulta muy impreciso. Una pena, porque la licencia es de lo más atractiva. Desde luego bastante más que la barra de energía que planea todo el juego sobre su cabeza.

Recuperando energía



La única forma de recuperar la energía en este juego pasa por buscar las puertas secretas donde nos premiarán con un corazón. También puede que nos espere una bella moza para darnos un "agarramacaco" que nos recuperará totalmente.



Hay un truco para ganar los duelos sin riesgos. Consiste en acercarse al enemigo y alejarse rápidamente. En el momento en que suelte un espadazo al aire, corre hacia él, ataca y repite.

GAME BOY COLOR

SUNSOFT

PLATAFORMAS-ACCIÓN

8 MEGAS

30 NIVELES

BATERÍA: PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS

Visto un escenario/personaje, vistos todos. Y eso pese a que el nivel de resolución alcanzado es alto.

MOVIMIENTOS

El scroll es suave y Zorro se mueve con soltura aunque lucha con bastante imprecisión.

SONIDO

La misma melodía durante todo el juego, con estilo español del siglo pasado. Los efectos son algo inadecuados.

JUGABILIDAD

La dificultad es ajustada, pero el sistema de control pone las cosas difíciles. Se penalizan luchas y saltos.

ENTRETENIMIENTO

No ofrece variedad, los combates son algo monótonos y el planteamiento es muy lineal.

TOTAL 69

LISTA

DE ÉXITOS Y VENTAS

Pokémon Stadium también arrasa en el Reino Unido • Y en nuestra lista de favoritos se ha colocado el primero • En USA, Excitebike acaba de aterrizar en las tiendas y ya ocupa podio • **Siguen insuperables los ISS de Konami** • Y hay que ver cómo funciona lo de Tony Hawk en todo el mundo. ¡Bárbaro!

LOS 20 DE N64 PARA NINTENDO ACCIÓN



1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
2. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
3. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
4. **RESIDENT EVIL 2**
Capcom



5. **RIDGE RACER 64**
Nintendo
El juego de coches de Nintendo se consolida en nuestra lista y sube muchas posiciones en las de ventas. Se lo merece.

6. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
7. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
8. **TONY HAWK**
Activision
9. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
10. **QUAKE II**
Activision
11. **ROADSTERS**
Titus
12. **WORLD DRIVER**
Midway
13. **STAR WARS RACER**
Nintendo
14. **GOLDENEYE 007**
Nintendo
15. **TARZAN**
Activision
16. **BANJO-KAZOOIE**
Nintendo
17. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim
18. **SHADOWMAN**
Acclaim
19. **F-1 WGP II**
Nintendo
20. **SUPER MARIO 64**
Nintendo

LOS 20 DE GB PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **POKÉMON**
Nintendo
2. **WARIO LAND 3**
Nintendo



3. **TOMB RAIDER**
Eidos
4. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
5. **RAYMAN**
Ubi Soft
6. **MICKEY'S RACING**
Nintendo
7. **ZELDA DX**
Nintendo
8. **MARTIAN ALERT**
Infogrames
9. **STREET FIGHTER**
Capcom
10. **BARÇA TOTAL**
Ubi Soft
11. **DRAGON WARRIOR**
Eidos
12. **CONKER'S POCKET**
Nintendo
13. **TRACK&FIELD**
Konami
14. **TARZAN**
Activision
15. **RONALDO V-FOOTBALL**
Konami
16. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim



17. **24 HORAS LE MANS**
Infogrames
18. **WARIO LAND 2**
Nintendo
19. **DUKE NUKEM**
GTI
20. **SUPER MARIO LAND 3**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64 EN CENTRO MAIL

1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
2. **ISS'98**
Konami
3. **RIDGE RACER 64**
Nintendo
4. **ISS'64**
Konami
Como para no vender, al precio que está. Lo que se dice una auténtica ganga. Corre, que seguro que está a punto de agotarse.
5. **TONY HAWK**
Activision
6. **REVOLT**
Acclaim
7. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
8. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
9. **CASTLEVANIA 2**
Konami
10. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN CENTRO MAIL

1. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
2. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
3. **WARIO LAND 2**
Nintendo
4. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo



5. **TOY STORY 2**
Activision
6. **RAYMAN**
Ubi Soft
7. **TARZAN**
Activision
8. **FIFA 2000**
THQ
9. **GAME WATCH GALLERY 3**
Nintendo
10. **DONKEY KONG LAND 3**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA EN AMAZON.COM



1. **TONY HAWK**
Activision
La innovación en el género deportivo corre a cargo de este título, cuya carga de acción, buen sonido e imágenes al límite está cautivando a los usuarios de todo el mundo. En especial a los yanquis, claro.

2. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
3. **ALL STAR BASEBALL**
Acclaim
4. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo



5. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
Continúan teniendo buen gusto estos americanos. Lo demuestra el hecho de que el genial Zelda aún ocupe posiciones de privilegio en el top de ventas, años después de su lanzamiento.

6. **STAR WARS RACER**
Nintendo
7. **GAUNTLET LEGENDS**
Midway
8. **SUPER MARIO 64**
Nintendo
9. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
10. **WRESTLEMANIA 2000**
THQ

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA EN AMAZON.COM

1. **POKÉMON AMARILLO**
Nintendo
2. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
3. **TONY HAWK**
Activision
4. **DRAGON WARRIOR**
Eidos
5. **POKÉMON ROJO**
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA EN EBWORLD.COM

1. **HARVEST MOON 64**
Nintendo
2. **TONY HAWK**
Activision



3. **EXCITEBIKE 64**
Nintendo
No está mal. Eso es salir y besar el santo. Acaba de aterrizar en las tiendas el cartucho motorero de Left Field y ya tiene podium. Claro que tampoco es de extrañar, porque no sólo es el mejor de motos para N64, sino además de lo mejorcito para la consola.

4. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
5. **MARIO KART 64**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK SEGUN CTW

1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
2. **STAR WARS RACER**
Nintendo



3. **F-ZERO X**
Nintendo
La lista inglesa está llena de clásicos, que parece que ahora está redescubriendo esta gente. El primero en este top es el velocísimo F-Zero, uno de los que ha marcado hitos.

4. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo

5. **SUPER MARIO 64**
Nintendo
6. **TOP GEAR OVERDRIVE**
Kemco
7. **WRESTLEMANIA 2000**
THQ
8. **ARMY MEN SARGES**
3DO
9. **RUGRATS: TREASURE H.**
THQ
10. **NEW TETRIS**
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK SEGUN CTW

1. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
2. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
3. **TETRIS**
Nintendo
2. **GAME BOY GALLERY**
Nintendo
3. **MARIO & YOSHI**
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY COLOR EN UK SEGUN CTW

1. **TOY STORY 2**
THQ
2. **WARIO LAND 3**
Nintendo
3. **RUGRATS: TIME T.**
THQ
4. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
3. **WRESTLEMANIA 2000**
THQ

LOS 5 DE N64 DE JUAN CARLOS GARCÍA



1. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
2. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
3. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
4. **ROADSTERS**
Titus
5. **TOP GEAR RALLY 2**
Kemco

LOS 5 DE N64 DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
2. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
3. **TONY HAWK**
Activision
4. **RESIDENT EVIL 2**
Capcom
5. **DONKEY KONG 64**
Nintendo

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64 EN CENTRO MAIL

1. **ISS 98**
Konami/3.990 Pta
2. **ISS 64**
Konami/2.990 Pta
3. **RE-VOLT**
Acclaim/3.990 Pta
4. **GOLDENEYE**
Nintendo/5.990 Pta



5. **TOP GEAR OVERDRIVE**
Kemco/5.990 Pta
6. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim/5.990 Pta
7. **STARSHOT**
Infogrames/4.990 Pta
8. **F-1 WGP**
Nintendo/5.490 Pta
9. **DARK RIFT**
Vic Tokai/3.490 Pta
10. **CENTRE COURT**
Hudson Soft/6.990 Pta

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64 SEGUN NINTENDO ACCIÓN

1. **PERFECT DARK**
Nintendo/Julio
2. **EXCITEBIKE 64**
Nintendo/Sin determinar
3. **F-1 RACING**
Ubi Soft/Julio
4. **TUROK 3**
Acclaim/Agosto
5. **POKÉMON ATTACK**
Nintendo/Septiembre

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB SEGUN NINTENDO ACCIÓN

1. **POKÉMON AMARILLO**
Nintendo/Junio
2. **PERFECT DARK**
Nintendo/Julio
3. **POKÉMON ATTACK**
Nintendo/Agosto
4. **DKC**
Nintendo/Septiembre
5. **POKÉMON PINBALL**
Nintendo/Octubre

Guías y trucos

Nintendo
Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

SUPER SMASH BROS

No importa si tú eres de Mario y tu amigo de Link, y el otro de Samus y el de más allá de Kas limón. Lo que importa es que tenemos todos los golpes, combos y movimientos especiales de cada uno de los héroes de este juego de lucha.

Página 80

EL TRUCO DEL MES

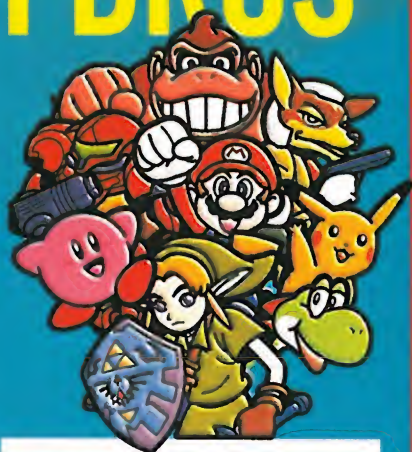
TARZAN

Truco para abrir todos los niveles y saltar de uno a otro como de liana en liana



De momento no hay vidas infinitas, ni siquiera lianas ilimitadas. Pero si tenemos un truco para abrir todos los niveles como si tal cosa, de forma que puedas saltar de uno a otro tranquilamente, incluyendo ése que se te resistía más de la cuenta. Lo único que tienes que hacer es: en la pantalla del menú principal, pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo. Ahora ve hacia abajo y aparecerá la opción Cheats.

El truco sale a la primera. Pero recuerda, cuando termines la combinación, pulsa hacia abajo en el mando.



Otros trucos...

RAYMAN GBC

En el número anterior os ofrecimos los primeros trucos para Rayman de Game Boy. Ahora echamos el resto con dos passwords que nos han soplado en exclusiva. A saber:

- %s^%h*vv) Podrás acceder a cualquier nivel.
- CH5G4mS1jD Accedes al mapa, pero las jaulas no están rotas. Más o menos el juego está al 50%.

SPY VS SPY GBC

¿Quieres acceder a todos los niveles disponibles en el juego? Pues es bien fácil. Sólo debes introducir el siguiente código: 15Y24. Claro que si lo que quieres es lanzarte de primeras al último nivel, entonces prueba con 24W4P.

NBA JAM 2000

Selecciona el modo Exhibición. Cuando estés en posesión de la pelota, mantén Z + R ó Z + L para conseguir un extra de velocidad, y que ningún jugador pueda si quiera rozarte en la pista.

Pokémon

Ash, Pikachu y la banda se ponen ya en la quinta entrega de la guía, que incluye paseo por Ciudad Azulona, Ciudad Azafrán, Torre Pokémon...



Página 68

Duke Nukem

La cosa llega a su fin, para deleite de impacientes y asfixiados. Los últimos niveles, con pelos, señales y todas las chicas sanas y salvas, para todos vosotros.

Página 72

Toy Story 2

Primera entrega (y prometemos no alargarnos demasiado) de la imprescindible guía para el juego que se han marcado Eurocom y Activision. Están todas las claves, así que no perdáis detalle.

Página 64

Jet Force Gemini

Segundo asalto al mundo de Mizar. Descubrimos nuevos secretos y apagamos algún que otro calentón, que no se os puede dejar solos.

Página 76



LECTORES!

REGALAMOS UNOS
GUANTES a los
mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es



SUPER SMASH BROS

Los personajes más carismáticos de Nintendo se enfrentan en un duelo sin igual. ¿Cómo? Pues... lanzando a sus compañeros del escenario... ¿Para qué?... Para iidescubrir quién es el mejor de todos!!

LOS SECRETOS



ITEM SWITCH Actívalo ganando 44 veces el modo versus contra la máquina, o jugando 50 veces contra un amigo. Aparecerá en el menú de opciones del versus y, desde allí podrás controlar la aparición de los objetos.



MUSHROOM KINGDOM Acábate el Bonus 1 con los ocho personajes principales y juega una vez en el modo versus. Aparecerás en este espectacular escenario ambientado en Mario Bros de NES y con opción a viajar por las tuberías.



SOUND TEST

Debes concluir los dos niveles de bonus con los 12 personajes del juego. Con ello podrás escuchar las 44 melodías que componen el juego y un total de 244 efectos sonoros, ¡casi nada!

ROTACIONES 3D

Esto más bien es una curiosidad: en el modo Data, donde se muestra la información de los personajes, puedes hacerlos rotar con sólo pulsar Z y luego aplicar el stick analógico. Esto mismo también ocurre durante el juego cuando pulsamos la pausa y movemos el analógico (sin mantener Z).



CAMBIO DE COLOR Selecciona a tu personaje y, antes de pulsar Start, presiona C-abajo, izquierda o derecha para que cambie. Para volver al color original pulsa C-arriba.



RÁPIDA RECUPERACIÓN Después de recibir un duro golpe, justo en el instante en el que veas que caes al suelo, pulsa Z para recuperarte inmediatamente.

LOS OBJETOS

Para librarte de un objeto, simplemente debes pulsar R.



• MAXIM. TOMATO

Origen Juegos Kirby
Tipo Recuperación
Con él recuperarás 100 puntos de energía y la satisfacción de seguir sano y salvo. Trata de cogerlo antes que tus enemigos.



• HEART

Origen Juegos Zelda
Tipo Recuperación
Con este corazón tu marcador de energía vuelve al 0% como si hubieras resucitado. Aparece pocas veces y tus enemigos irán a por él.



• STAR

Origen Juegos Mario
Tipo Especial
Con sólo tocar la estrella te convertirás en un personaje invulnerable durante 10 segundos. Aprovechalos para cascar al rival.



• BEAM SWORD

Origen Juegos Kirby
Tipo Arma
Espada láser de largo alcance. Pulsa A para infligir un 9% de daño, o hacia adelante + A para elevar el porcentaje a 19%.



• HOME RUN BAT

Origen Earthbound
Tipo Arma
El bate es ideal para sacar a tus enemigos del escenario: Con A quitas un 6% de vida y si pulsas hacia adelante + A, le restas un 8% y de paso te garantizas un viaje al escenario de al lado, que no es poco.



• FAN

Origen Mario RPG
Tipo Arma
Un abanico muy rápido y ligero, pero muy poco efectivo. Eso sí, con él podrás atacar a los enemigos que estén en el suelo, y quitarles un 2% de energía si lo haces con botón A, y hasta un 7% si pulsas adelante + A.



• STAR ROD

Origen Juegos Kirby
Tipo Especial
Permite disparar 20 estrellas que infligen un daño del 12% si pulsas dos veces hacia adelante + A, un 26% si haces adelante + A, y un 10% si te quedas sólo en el botón A. Recuerda, sólo hay 20, no las desperdicies.



• RAY GUN

Origen Earthbound
Tipo Especial
La Pistola de Rayos permite efectuar un total de 16 disparos, todos de largo alcance y con capacidad para lograr un daño del 7%. Es conveniente no disparar mientras el contrario esté en el aire o cerca de ti.



• FIRE FLOWER

Origen Juegos Mario
Tipo Especial
Con una potencia demoledora, la Fire Flower te permitirá arrebatar hasta un 150% de vida, y si consigues arrinconar a tu enemigo y utilizarlo, pues mejor que mejor. Vamos, que no habrá nadie que se te resista.



• HAMMER

Origen Juegos de Mario y DK
Tipo Arma
Con el martillo en tus manos podrás quitar un 30% de energía por toque y lanzar al vacío a los rivales que roces. Es ideal para acabar con el equipo Kirby, Yoshi, y sobre todo Polygon. También puedes desplazarte con él saltando.



• MOTION SENSOR BOMB

Origen GoldenEye
Tipo Arrojadizo
Lánzalo cuando lo veas oportuno, y el primer desafortunado que lo pise perderá 30 puntos de vida. Lo mejor de todo es que tu enemigo saldrá despedido si está bajo de energía. Mucho cuidado con caer en tu propia trampa.



• BOB-OMB

Origen Juegos Mario
Tipo Arrojadizo
Si alguna vez ves esta bomba con ojos y pies, tienes dos oportunidades: dejar que ande en busca de su presa, o cogerla y lanzársela a un enemigo para quitarle un 38% de vida. Tú decides qué hacer.



• BUMPER

Origen Kirby's Pinball
Tipo Arrojadizo
Quita un 1% de vida si rebotas en él, un 8% si se lo lanzas a un rival, y si intentas regresar al escenario y te cae encima, saldrás despedido.



• GREEN SHELL

Origen Juegos Mario
Tipo Especial
Si eres golpeado por la concha verde perderás un 25% de tu vida. Lo mejor de todo es que podrás usarla una y otra vez.



• RED SHELL

Origen Juegos Mario
Tipo Especial
A diferencia de la concha verde, ésta permanece en el lugar en la que ha sido lanzada en el escenario; eso sí, quita menos.



• POKéBALL

ORIGEN Pokémon
TIPO Arrojadizo
Lanza este objeto y aparecerá un Pokémon dispuesto a ayudarte. Los mejores: Blastoise, Meowth, Onix, Beedrill, Snorlax y Starmie.

Mario



Pese a su panza, destaca por su potente salto, sus amplios conocimientos para liar al enemigo y su capacidad para librarse de sus adversarios.

PROS

- Fuerza.
- Salto.
- Combos.

CONTRAS

- Velocidad.
- Golpes simples.
- Bola de fuego poco precisa.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Atrapa a tu enemigo en el Tornado de Mario y a continuación ejecuta el Supersalto Puñetazo.
- 2 Lanza continuamente bolas de fuego a distancia para asegurarte la victoria.
- 3 Cuando te veas acosado, utiliza siempre el Tornado de Mario.
- 4 Jugando con Mario podrás conseguir a Ness.
- 5 Evita el Bumper y remata a tus enemigos desde la parte baja del escenario.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Puñetazo Múltiple	A + A + A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	17 %
Cabezazo	Arriba + A	19 %
Zancadilla	Abajo + A	13 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Voladora	Salto, Arriba + A	16 %
Patada Taladro Baja	Salto, Abajo + A	24 %
Patada Deslizante	Adelante, Adelante + A	12 %
Bola de Fuego	B	7 %
Supersalto Puñetazo	Arriba + B	14 %
Tornado de Mario	Abajo + B	14 %



Mario tiene la fase de bonus más sencilla de todo el juego. Simplemente, para los objetivos que no puedas alcanzar con un Supersalto Puñetazo, utiliza Bola de Fuego.



Lanza a tus adversarios desde la plataforma móvil, justo cuando vuelvan. Una estrategia consiste en hacer un doble salto al lado del Bumper: tus enemigos saldrán despedidos.

Donkey Kong



MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Puñetazo Múltiple	A + A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	20 %
Palmada	Arriba + A	21 %
Palmada Giratoria	Abajo + A	19 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	16 %
Golpe Fuerza	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Voladora	Salto, Abajo + A	11 %
Patada Fuerte	Adelante, Adelante + A	9 %
Puñetazo Gigantesco	B	28 %
Peonza Kong	Arriba + B	9 %
Palmeo	Abajo + B	10 %

Las bananas le proporcionan la fuerza necesaria para vencer a sus rivales. Donkey es el único personaje capaz de trasladar la Caja por el escenario.



Rompe el cierre con Puñetazo Gigantesco, y súbete en la plataforma móvil para alcanzar los demás y romperlos con Peonza Kong.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 A la izquierda de la tubería de Mushroom Kingdom y en la bóveda del escenario de Link, usa continuamente Palmeo para que tu rival no se escape.
- 2 Eleva a tu enemigo con Palmeo, ejecuta el Golpe Fuerza, y Peonza Kong.
- 3 Lanza a tu adversario desde una esquina y, cuando veas que vuelve, utiliza el Puñetazo Gigantesco.

PROS

- Fuerza.
- Puede trasladar cajas.
- Resistencia.

CONTRAS

- Lentitud de movimientos.
- Golpes de corto alcance.
- Su voluminosidad lo hace blanco fácil.



Usa las dos plataformas móviles sólo si vas a utilizar un Boomerang o Disparo Láser. Contra Kong Gigante, sitúate en una esquina y dispara sin parar. El escenario es pequeño, así que no dejes que se te acerque nadie.



Recuerda que puedes bajar de las plataformas pulsando dos veces abajo. Por lo demás, utiliza la técnica del doble salto con la Peonza Kong.



Link



Domina el arte de la espada y es uno de los luchadores más carismáticos del juego. Atrae a los enemigos con su potente gancho y siempre anda con unas bombas bajo el brazo. Cuidado, es peligroso... y muere.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Cuando estés cerca del enemigo, usa **Golpe Defensa Aérea**. Una vez que tu adversario esté en el aire, salta y ejecuta **Puñalada Aérea** para después enviarle una Bomba.
- 2 Intenta siempre continuar **Puñalada Baja** con una Bomba y un Boomerang.
- 3 El **Ataque Giratorio** es uno de sus golpes más potentes, tanto en tierra como en el aire; y además, es perfecto para despejar la zona.



En bonus 1, el objetivo que hay a la derecha del todo se rompe con un espadazo. El que hay más arriba se alcanza con una bomba, y para el resto utiliza bombas y Ataque Giratorio.



Aquí es más difícil lanzar a los enemigos, así que primero debíltalos. Evita que te arrinconen en la parte derecha y que Donkey te encierre en la bóveda. Huye del tornado.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Espadazo Múltiple	A + A + A	12 %
Espadazo Fuerte	Adelante + A	18 %
Golpe Defensa Aérea	Arriba + A	18 %
Ataque Bajo a Ambos Lados	Abajo + A	16 %
Ataque Aéreo de 360°	Salto, Adelante + A	12 %
Puñalada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Puñalada Baja	Salto, Abajo + A	12 %
Puñalada Frontal	Adelante, Adelante + A	12 %
Boomerang	B	7 %
Ataque Giratorio	Arriba + B	16 %
Bomba	Abajo + B	13 %

PROS

- Ataques a larga distancia.
- El gancho para atraer a los enemigos.
- Potentes ataques con la espada.

CONTRAS

- Salto.
- Ciertos movimientos son lentos.
- Ataques aéreos poco precisos.



Samus



Su traje especial le protege del ácido de Planeta Zebes, dotándole de un poder sobrehumano. Este poder, más su característico proyectil, la convierten en un serio rival con los que debes andarte con ojo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Golpe Doble	A + A	9 %
Mega Puño	Adelante + A	14 %
Llamarada Aérea	Arriba + A	24 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	12 %
Llama Aérea Frontal	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Remolino	Salto, Arriba + A	10 %
Patada Aérea	Salto, Abajo + A	12 %
Golpe Hombro	Adelante, Adelante + A	12 %
Disparo Carga	B	26 %
Disparo	B + B	3 %
Ataque Giratorio	Arriba + B	14 %
Bomba	Abajo + B	9 %

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Para quitarle la mitad de energía a tu oponente, haz una Patada Aérea seguida de un Ataque Giratorio; cuando caiga, utiliza Llamarada Aérea.
- 2 Cárgate de energía, utiliza **Ataque Giratorio** seguido de Llamarada Aérea, lanza a tu adversario hacia una esquina y dispara. ¡Vaya cóctel!
- 3 Desde una distancia apropiada, **dispara repetidamente** para aturdir al enemigo. Una buena táctica para dejarle K.O.



La única dificultad en la segunda de bonus es dar largos saltos y activar las dos plataformas que hay a la izquierda donde están las plataformas móviles. Para llegar a la plataforma protegida por los Bumper, simplemente abalanzate hacia ellos para rebotar.

Samus CONTINUACIÓN



ESCENARIO: PLANET ZEBES

Cuando veas subir el ácido, intenta lanzar a tus enemigos. En la medida de lo posible, evita situarte en las plataformas bajas a menos que quieras distraer al enemigo. Porque desde las plataformas superiores serás blanco fácil para los ataques con salto-arriba seguidos de botón A o B.



En bonus 1, acaba primero con los objetivos de la izquierda utilizando el Ataque Giratorio.

PROS

- Ataques de fuego muy potentes.
- Salto.
- Disparo de largo alcance.
- Gancho para atraer a los enemigos.

CONTRAS

- Bomba.
- Es un poco abusivo.



Yoshi



MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Patada Doble	A + A	8 %
Cabezazo	Adelante + A	15 %
Golpe Cabeza	Arriba + A	18 %
Patada Giratoria	Abajo + A	14 %
Golpe Cabeza Aéreo	Salto, Adelante + A	18 %
Patada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Conmoción	Salto, Abajo + A	32 %
Cabeza Misil	Adelante, Adelante + A	9 %
Poner un Huevo	B	5 %
Lanzar Huevo	Arriba + B	14 %
Pisotón	Abajo + B	18 %

PROS

- Doble salto.
- Lanza con fuerza a los enemigos.
- Buenos ataques.

CONTRAS

- Lentitud.
- Huevo poco preciso.
- No tiene triple salto.



ESCENARIO: YOSHI'S ISLAND



Las nubes te ayudarán a no caer, pero sólo durante unos segundos. También puedes disparar desde ahí a los enemigos.

Compañero inseparable de Mario, destaca por su habilidad para convertir a sus enemigos en huevos, y por su larga lengua con la que los atrae.



En bonus 2, las plataformas 6, 8, 9 y 10 son complicadas y tendrás que esforzarte al máximo para alcanzarlas. El único consejo que podemos darte, sobre todo con la sexta, es que "estudies" el comportamiento de la plataforma y que pongas el mapa a menudo para ver cuando va a aparecer. Si ves que no la alcanzas porque baja demasiado rápido, pulsa una vez abajo.



En bonus 1, el primer objetivo de la derecha se rompe con un Cabezazo. El resto se pasa lanzando huevos intercalados con saltos.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Convierte a tu enemigo en un huevo y ejecuta tu mejor golpe.
- 2 Cuando tu adversario esté en una esquina, conviértelo en un huevo y aprovecha para lanzarlo fuera del escenario.

Kirby



Su aspecto inofensivo esconde a todo un maestro de la lucha con una habilidad muy especial: Kirby puede copiar las técnicas de sus enemigos y tiene el poder de transformarse en piedra. Sus puntos débiles empiezan en sus escasos ataques y terminan en que es muy "blandito", fácil de noquear.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Con Cuchillada Final podrás sacar a tu enemigo del escenario si consigues llevarlo a una esquina.
- 2 Aunque no tengas a ningún enemigo cerca, con Cuchillada Final podrás atacar a distancia cuando llegues al suelo o plataforma causando un 5% de daño.
- 3 Cuando te veas rodeado por los enemigos, transfórmate en roca para defenderte. Para volver a tu estado normal presiona B.
- 4 Prueba dar a tus enemigos de su propia medicina copiando sus técnicas si te ves mal. Presiona L para volver a tu estado normal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Puño Infinito	A Repetidamente	12 %
Patada Fuerte	Adelante + A	14 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	14 %
Patada Voladora	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Giro 360 °	Salto, Arriba + A	8 %
Patada Taladro	Salto, Abajo + A	15 %
Golpe Plancha	Adelante, Adelante + A	8 %
Tragar	B	0 %
Copiar	B, B	0 %
Cuchillada Final	Arriba + B	8 %
Roca	Abajo + B	0 %



Cuidado con saltar mientras sopla el viento del "Bosque Susurrante". Ídem con situarse en una esquina o que te lancen en ese momento. Aprovechate del viento para lanzar a los rivales.



En bonus 1, salta repetidamente para alcanzar los objetivos y usa Cuchillada Final si lo necesitas.



PROS

- Increíble capacidad de salto.
- Capacidad para transformarse.
- Cuchillada Final.
- Defensa.

CONTRAS

- Pocos ataques.
- Fácil de vencer.

Fox



MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Patada Múltiple	A + A + A	9 %
Patada Fuerte	Adelante + A	17 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Patada Baja Doble	Abajo + A	11 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	11 %
Patada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	12 %
Patada	Adelante, Adelante + A	8 %
Disparo Láser	B	5 %
Fox de Fuego	Arriba + B	12 %
Reflector	Abajo + B	4 %

Líder del equipo StarFox, se adentra en la batalla sin temor alguno junto con su pistola láser con la que forma un equipo inseparable.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Dispara repetidamente y trata de arrinconar a tu enemigo con Patada Múltiple.
- 2 Con Reflector, podrás hacer rebotar los disparos del enemigo.



Cuidado con Arwing, la nave de Fox, si no quieres ser alcanzado por los láser. Una buena táctica consiste en utilizar la nave a modo de plataforma móvil para desplazarte y atacar al enemigo. Por lo demás, es un escenario largo, así que intenta situarte en la parte delantera de Arwing para no caer con facilidad.

En bonus 2, éste es el recorrido:

Activa las tres primeras plataformas, baja de la plataforma móvil cuando veas la cuarta, y te llevará a la quinta. Sube a otra plataforma móvil y activa el resto. Si hace falta, quédate en las plataformas a la espera de una móvil.

La última se alcanza con Fox de Fuego y dos saltos. Un consejo: si no quieres esquivar los Bumpers, agáchate y conseguirás no ser lanzado al vacío.



PROS

- Velocidad.
- Disparo.
- Fox de Fuego.
- Salto.

CONTRAS

- Ataques repetitivos.
- Golpes simples.



En bonus 1, los objetivos elevados se alcanzan con Fox de Fuego. Para alcanzar el último, haz un doble salto y ejecuta Fox de Fuego.

Pikachu



COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Arrinconar a tu enemigo con Trueno y disprávale a distancia con Impactrueno.
- 2 Para escapar de tus enemigos utiliza Ataque Rápido.



Mucho cuidado con Voltorb, Charmander y el resto de Pokémon. Intenta no situarte cerca de la puerta, o si no que se quede tu adversario. El escenario es muy pequeño y quedarse en las plataformas puede ser peligroso: mantente en el edificio principal y cuando veas que la puerta se abre, aléjate.



En bonus 2, la última plataforma está protegida por unos pinchos y la única forma de llegar a ella es rebotando en ellos (a costa de un poco de vida) y realizando otro Ataque Rápido.

Sin la compañía de su amigo Ash, Pikachu se dedica a electrocutar a sus adversarios y a ejecutar los golpes que más famoso le han hecho.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Cabezazo	A	2 %
Rayo	Adelante + A	15 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Taladro Eléctrico	Salto, Adelante + A	12 %
Golpe Aéreo	Salto, Arriba + A	8 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	12 %
Cabezazo Fuerte	Adelante, Adelante + A	11 %
Impactrueno	B	6 %
Ataque Rápido	Arriba + B	0 %
Trueno	Abajo + B	25 %

Pikachu CONTINUACIÓN

En bonus 1, Impactrueno te servirá para alcanzar los objetivos que de otro modo te quitarían un gran porcentaje de vida. El resto es simple.



PROS

- Rapidez.
- Salto.
- Trueno.
- Agarre.

CONTRAS

- Inflige poco daño.
- Mala defensa.

Jigglypuff

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate el juego con cualquier personaje, en cualquier nivel de dificultad y con cualquier número de vidas. Jigglypuff aparecerá y tendrás que vencerlo. La mayor habilidad de este Pokémon consiste en dormir a sus enemigos.



PROS

- Salto.
- Canto.
- Ciertos ataques.

CONTRAS

- No es buen luchador.
- No tiene ataques a distancia.

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Siempre que te veas arrinconado, usa Canto.
- 2 Siesta no vale para nada si el enemigo no está débil (daño inferior a 100), así que mejor no la utilices.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Doble Puño	A + A	7 %
Patada Baja	Adelante + A	12 %
Cabezazo	Arriba + A	14 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Patada Giratoria	Salto, Adelante + A	13 %
Palmada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	18 %
Golpe Despiste	Adelante, Adelante + A	8 %
Puñetazo	B	10 %
Canto	Arriba + B	0 %
Siesta	Abajo + B	20 %

Capitán Falcon



MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Puño Múltiple + Rodillazo	A + A + A + A	11 %
Patada Llameante	Adelante + A	14 %
Gancho	Arriba + A	13 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Patada Kárate	Salto, Adelante + A	10 %
Palmada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Pisotón	Salto, Abajo + A	11 %
Placaje	Adelante, Adelante + A	9 %
Puñetazo Falcon	B	19 %
Agarre Falcon	Arriba + B	15 %
Patada Falcon	Abajo + B	12 %

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Los ataques tipo Falcon combinan muy bien entre ellos. Por ejemplo: continúa un Agarre Falcon con la Patada Falcon, lanza al enemigo y remata con Puñetazo Falcon.
- 2 Puñetazo Falcon puede ser realizado en el aire con un doble salto. Máxima efectividad.



En Bonus 1, tu mejor arma es Puñetazo Falcon. Con él romperás los objetivos tras la pared.

Este piloto de F-Zero participa en el torneo con la idea de ganar el máximo dinero posible. Se desconoce su pasado, y sólo se sabe que guarda un gran rencor hacia los traidores.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate el juego con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad y con cualquier número de vidas, pero en menos de veinte minutos.



Activa las siete plataformas hasta la tercera planta. Lo demás se resuelve con Agarre Falcon.



PROS

- Muy rápido.
- Salto.
- Ataques potentes.

CONTRAS

- Tarda en recuperarse.
- No tiene ataques a distancia.

Luigi



Personaje carismático de Nintendo y hermano pequeño de Mario. Suele permanecer en segundo plano, pero aquí se ha rebelado por su gran salto y su increíble capacidad para atraer al público.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate la fase de bonus 1 con los ocho personajes principales del juego. Si no consigues vencer a Luigi (requisito imprescindible), simplemente vuelve a acabarte una fase de bonus para luchar de nuevo con el personaje que quieras.



Sube a la plataforma de tu derecha (la negra y amarilla) y salta hacia el objetivo con un **Súper Gancho** para romperla y volver a la plataforma; procura saltar desde su punto más alto, porque al instante bajará. Otros objetivos también los podrás romper con Súper Gancho, y el penúltimo de todos con una **bola de fuego**.

Para llegar a la quinta plataforma, espera que la columna se adentre en la pared para que puedas bajar. A las restantes se llega con dobles saltos y súper ganchos.



PROS

- Salto.
- Súper Gancho.
- Ataque potente.

CONTRAS

- Velocidad.
- Se nota que es hermano de Mario.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Golpe Triple	A + A + A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	14 %
Cabezazo	Arriba + A	15 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	13 %
Patada Giratoria	Salto, Adelante + A	12 %
Chilena	Salto, Arriba + A	9 %
Pisotón Torbellino	Salto, Abajo + A	24 %
Golpes Múltiples	Adelante, Adelante + A	8 %
Bola de Fuego	B	5 %
Súper Gancho	Arriba + B	19 %
Ciclón	Abajo + B	12 %

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Continúa un Ciclón con un Súper Gancho. Si el enemigo está bajo de vida y se incendia con Ciclón, pues mejor que mejor.
- 2 Usa Bola de Fuego para golpear al enemigo a distancia, sobre todo contra Mario.
- 3 Ciclón repetidamente puede hacer mucho daño al enemigo.



Ness



MOVIMIENTOS ESPECIALES

COMBINACIÓN

DAÑO

Golpe Triple	A + A + A	8 %
Bate de Béisbol	Adelante + A	14 %
Yo-Yo Vertical	Arriba + A	13 %
Yo-Yo Horizontal	Abajo + A	15 %
Puño Aéreo	Salto, Adelante + A	10 %
Cabezazo Aéreo	Salto, Arriba + A	12 %
Pisotón	Salto, Abajo + A	12 %
Empujón	Adelante, Adelante + A	9 %
Fuego	B	11 %
Rayo Psíquico	Arriba + B	5 %
Escudo	Abajo + B	0 %

Este curioso personaje, que llega desde «EarthBound» de Super Nintendo, posee unos ataques psíquicos que le convierten en uno de los luchadores más fuertes del juego.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate el juego con cualquier personaje en el nivel normal de dificultad y con sólo tres vidas. Para colmo no puedes continuar, así que vete preparando...

COMBOS Y CONSEJOS

- 1 Puedes dirigir Rayo Psíquico con el analógico. Ten cuidado de no darte si no quieres ser rebotado.
- 2 Es muy abusivo, pero para ganar todo vale: dispara Fuego continuamente y habrás acabado con tu enemigo en menos que canta un gallo.
- 3 Arrincona a tu enemigo con Yo-Yo Horizontal.



Sitúate en la esquina izquierda de la plataforma que ves en la pantalla para lanzar un rayo psíquico. Dirígelo hacia el objetivo y haz lo propio con los dos que tienes encima. Para los de la derecha bastará con Fuego.



PROS

- Su salto es tan sorprendente que desconcierta a los enemigos.
- Fuego.
- Rayo Psíquico.
- Ataques potentes.

CONTRAS

- Velocidad.
- Triple Salto.
- Conseguirlo.



El futuro de Woody está en manos de Buzz Lightyear. Si quieres ayudarlo, presta atención a la guía que comienza este mes, porque te vamos a contar cómo conseguir todos los tokens y vencer a los jefes sin despeinarte.

Comienzas tus andanzas en la habitación de Andy. Aquí podrás aprender las **técnicas básicas** para moverte a lo largo del juego: **saltar, planear, empujar objetos...** Fíjate en las **monedas** desperdigadas por la habitación. **Recoge 50** por todo el nivel y obtendrás uno de los **tokens**. Una de las habilidades más utilizadas es el



desplazamiento por **lianas** **1**. Como primer paso, agárrate a la liana para caer en la cuna, y obtendrás una **mejora de tu láser**. Tras recoger todas las monedas de la habitación, sal y dirígete a la derecha. Te topará con una **cuerda que sube al tejado** **2**; antes de subir habla con Rex para saber qué objetivos debes cumplir. Ahora ya puedes subir al tejado y encontrarte con el **primer gran enemigo** del juego. Si lo destruyes, conseguirás un token. Para



ello, esquiva sus embestidas y cuando se detenga para recuperar fuerzas, dispárale en la espalda, exactamente en la **llave para darle cuerda** **3**. A medida que su energía baje, sus ataques serán más lentos y cortos.

Cuando derrotes a este juguetito, debes subir a la parte más alta de la estructura del tejado para recoger alguna **moneda** y una **pequeña ovejita**. Uno de los desafíos consiste en **encontrar 5 por toda la casa y llevárselas a**



la **pastora** que se encuentra en la mesa de la cocina.

Baja del tejado y dirígete a las escaleras que van al salón de la casa. Sobre el sofá se encuentra un **cerdito hucha**: entrégale a él las 50 monedas. La figura del cerdito debes buscarla en cada nivel del juego. **4** Es la única prueba que se repite a lo largo de la aventura. En las **estanterías** del salón puedes **recoger otra ovejita y la oreja de Mr. Potato**. **5** Para llegar a ambas debes subirte al sillón y saltar sobre la flecha que actuará como un muelle. Saldrás despedido como un misil y aterrizarás suavemente en la estantería. Tras recoger la ovejita, **vete a la cocina** donde está la pastora. También debes



recoger a otra pieza de su rebaño. Así que **empuja el cubo para alcanzar la silla** y auparte en el fregadero de la cocina. **6** Desde ahí puedes llegar a la parte más alta de las estanterías. Una vez que estés arriba, continúa el camino hasta encontrarte con una pesa. **Empújala hacia el fregadero y utilízala como cama elástica** para encaramarte a la última estantería, donde se encuentra una **ovejita**. No se te olvide utilizar el **botón C-abajo para aumentar tu salto**. Sal de la cocina y baja hasta el **sótano**. El suelo está



lleno de un líquido verde con propiedades muy similares a las de cualquier ácido. Alcanza la **plataforma central** y escala hasta encontrar una **cuerda**. Deslízate por ella hasta la plataforma donde hallarás otra ovejita.

Vuelve a la plataforma central y dirígete de nuevo como si fueras a la liana, pero en vez de agarrarte a ella, da media vuelta y salta hacia la plata-



forma que se encuentra en frente, un poco más arriba. Ahora sólo quedan unos pequeños ¡saltos de fe! por las bombillas del sótano para alcanzar una **plataformas** donde se encuentra uno de los tokens. En el sótano también encontrarás a Mr. Potato: **dale su oreja y como agradecimiento te dará una protección para el ácido del suelo**.

7 Tras recoger, sube al salón y de ahí de nuevo hacia el cuarto de Andy. Antes, a la derecha verás una pequeña abertura en una puerta, que te lleva al garaje. **Gira alrededor del coche del padre de Andy hasta encontrar un**

coche RC. Debes echarle una carrera y ganar para obtener otro Token.

Para terminar sólo queda recoger la ovejita final y obtener el último token. **Súbete encima del coche para alcanzar la plataforma de la izquierda** y allí te estará esperando la muy cándida.



CONSEJOS BÁSICOS



1. Para obtener el **garfio** que está dentro de la **caja** (en el nivel **Allies & Gullies**) tendrías que haber ayudado a Mr. Potato en el nivel anterior.

2. En **Ais Toy Barn**, la historia se repite. Para poder recoger los cinco pollitos, debes tener las **Move Boots**. Cógelas más adelante y regresa a este nivel.



Andy's Neighborhood

Fase 2

Con los 5 tokens en tu poder abandonas la casa de Andy y te diriges a Andy's Neighborhood, un conjunto de adosaditos, con bonitos jardines y alguna que otra piscina.

Comienzas el nivel a la entrada de la casa de Andy, y tu **primer objetivo es hablar con el soldadito** que está junto a la casa. El colega te cuenta que ha **perdido a 5 de sus soldados**, y que si los encuentras te obsequiará con un token. El primero se encuentra en el mismo jardín, **bajo los montículos**. Él

te **señalará su posición con una bengala**. Dirígete hacia allí y salta tirando de botón C-abajo en tu caída **1**. Repite esta rutina hasta cerrar todos los agujeros.

Una vez que hayas recuperado al soldadito, sal del jardín y encamínate hacia la derecha. Métete por el **hueco que hay en la valla** para alcanzar un pequeño jardín con un coche en no muy buenas condiciones en el centro. Debes bajar el coche y subirte en su maletero. En él encontrarás una **catapulta** que te lanzará hacia un pequeño lavadero



cerca del tendedero de la ropa. El **segundo soldadito está en el cesto de las pinzas** en el tendedero **2**. Salta a la cuerda de al lado cuando alguna prenda obstaculice tu descenso.

Sal de propiedad ajena y vuelve a la **estancia con el gran árbol** por donde pasaste antes. Dirígete al fondo a la izquierda. Junto a un **cuadro de basura** se encuentra la entrada a otra estancia, ésta con **piscina** en el centro. En primer lugar debes **hinchar el flotador en forma de pato** que se encuentra a los pies de la piscina. Salta sobre el inflador presionando el botón C-abajo cuando caigas sobre él. Una vez que el pato esté sobre el centro de la piscina, utilízalo como **cama elástica para obtener el primer token** **3**. Recuerda utilizar el botón C-abajo para saltar.

Después de obtener el Token busca el **tercer soldadito** en la misma estancia. Salta desde esta plataforma hacia el arbolito para encontrarte con él **4**. Ahora vuelve al terreno del árbol gigante y busca el coche al que echaste una carrera en la anterior fase. Te volverá a retar, y por supuesto, ya sabes cuál es el premio por ganarle **5**. Pero esta

carrera no será tan fácil. Si consigues adelantarte estás perdido. Siempre que quiera pasarte por un lado, ponte en su camino para frenarle. Una vez que hayas obtenido el segundo de los tokens, súbete al columpio para alcanzar el gran árbol. Escala por sus ramas hasta encontrarte con el enemigo



go final. En tu subida conseguirás los **dos soldaditos** que faltaban, y por supuesto el **cerdito hucha**.

El **enemigo final es una cometa bastante agresiva**. La táctica que debes utilizar para acabar con ella es **dispararla a la cara con la vista subjetiva**, y esquivar su descenso **6**.



Bombs Away

Fase 3

Este nivel está dedicado por entero a uno de los jefes del juego. Sólo debes preocuparte de **eliminar al avión que te persigue por el jardín** muy al estilo de la película "Con la muerte en los talones". Pero bueno, de-

jémonos de historia y vayamos al grano. Debes **esquivar sus andanadas de disparos** cuando se lanza en picado, y **dispararle cuando está dando la vuelta** **1**. El enemigo es duro de roer y te costará unas cuantas pasadas **3** hasta obtener la recompensa **2**.



Construction Yard

Fase 4

Buzz continua su búsqueda, y ahora toca solar con edificio a medio construir. Nada más empezar te encuentras con una **típica muñeca rusa**, ésa que tiene dentro otras iguales pero más pequeñas. Bueno, pues te pide que le **encuentres a sus 5 pequeñines**. A la derecha puedes ver la caseta del capataz. Métete debajo y busca a Mr. Potato. Te dará un nuevo arma: **lanzador de discos**, esencial para eliminar

a **Jackhammer**, el enemigo final de esta fase, si le **encuentras su ojo**.

Tras esta breve charla, vuelve al comienzo de fase y mira a tu izquierda. Verás un **motor y una carretilla**. Justo encima de la carretilla se encuentra el primer muñequito ruso. Y en el motor está el cerdito **1**. Recuerda que debes entregarle **50 monedas** para obtener el token.

Ahora ve a la **caseta del capataz**. Allí encontrarás al segundo de los muñequitos, además de obtener un token por resolver un puzzle de colores **2**. **Mezcla los tres colores para obtener el verde, el naranja y el morado**. Las combinaciones son muy fáciles:

- Verde: Amarillo y azul.
- Naranja: Rojo y amarillo.
- Morado: Azul y rojo.



Sal de la caseta y ve hacia el centro de la estructura del edificio en cuestión. Sobre una plataforma se encuentra el perro con muelles, que te propondrá una prueba de rapidez para obtener un valioso token. Debes recoger **5 llaves inglesas en 30 segundos** si quieres optar al preciado trofeo **3**. La prueba sucede en una especie de **cemento líquido, que frena tus movimientos**. Te recomendamos que te muevas a saltos. Ten cuidado con los enemigos que pululan por esta zona: elimínalos antes de recoger las llaves.

Tras obtener el token, debes subir a la construcción. Para ello ve a la gran **excavadora**, asciende por las escaleras y en la zona de mandos salta sobre el botón para bajar la pala. Salta rápidamente y súbete en ella antes que

vuelva a subir. Ahora sólo debes ir escalando por la estructura, de planta en planta, hasta la parte superior. No olvides buscar a los muñequitos. En cada planta debes **activar estos interruptores 4**. El primero que actives podrá en marcha un ascensor que sale desde el mismo suelo y que te permitirá subir hasta la planta del último interruptor activado (si te has caído al suelo). Por fin, **el último obstáculo: Jackhammer. Destruye a este martillo** y obtendrás el ansiado token **5**. Con el lanzador de discos en tu poder, este enemigo no presenta dificultades. Solo debes estar atento a no caer al vacío, y poco más.



Alleys and gullies

Fase 5

Tu primera misión es **rescatar a 5 patitos**. A la derecha de la salida verás un callejón cuya única salida es un hueco en la valla. **Empuja la caja para alcanzar este hueco**. Después hay una especie de estanque. Y en la esquina contraria, el primer patito. En el centro hay una plataforma, donde el perro con muelles te propone una prueba de rapidez: recoger **5 huesos en 30 segundos**. Debes utilizar el doble salto para retroceder al recoger cada hueso. Para alcanzar la esquina superior izquierda y recoger el primer patito debes saltar



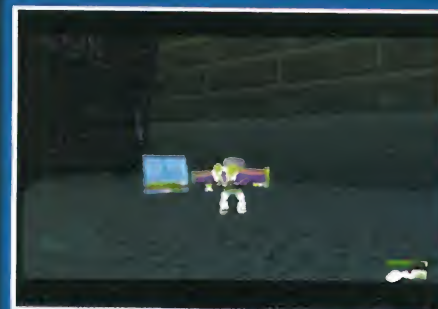
entre hojas, cajas y maderas **1**. Fíjate en la rutina de cada elemento para saltar en el momento adecuado.

Vuelve al inicio y sigue por el otro lado del callejón. Cruza una línea electrificada: espera a que pase la corriente y agárrate a la cuerda. Aquí se encuentra el **cerdito hucha**. Al final de la habitación hay una zanja llena de agua y dentro, el segundo patito. Para obtener el último token, utiliza una **bombona de helio** que se encuentra en mitad de la estancia. Para arrancarla, activa un botón en una plataforma encima de la bombona. Ve a la parte



CONSEJOS BÁSICOS

Al salir de cada fase puedes ver cuántos tokens llevas recogidos en ese nivel, y cuáles te faltan. Pausa para salir.



izquierda de la pantalla para subir a la primera plataforma. Desde ahí salta al botón que activa un ventilador. A mitad de camino encontrarás un enemigo que eliminas con el disco. Al activar el ventilador verás como salen **globos de la bombona de helio 2**. Agárrate a

uno y espera el momento adecuado para saltar a la plataforma del token. Aún faltan patitos para obtener todos los tokens del nivel, pero no podrás seguir hacerlo hasta que consigas el **garfio**. Así que vete del nivel y búscalo en fases posteriores, con Mr. Potato.



POKÉMON

¡Hazte con todos!

Cuartel General Pokémon (5ª Parte)

Como os prometimos, por fin llegamos a los niveles más entretenidos y variados del juego. Asegúrate de tener un buen equipo de Pokémon, y un mejor surtido de objetos para darle a los Tocket su merecido. Y una última advertencia: ésta es la penúltima entrega de la guía.

CIUDAD AZULONA: DE TODO UN POCO

El primer contacto con los Rocket está mucho más cerca de lo que piensas, o si no preguntáselo a los habitantes de los bellos parajes de esta azulada ciudad. ¿Pensabas que te lo iban a poner tan fácil?



Esto más bien es una curiosidad: dirígete a la parte Sur de la ciudad y ve al hotel. Sitúate como muestra la imagen y ¡johhh! un PC fantasma se activará al instante. Habrá que llamar a Mulder y Scully para que nos los expliquen.



En el Rincón del Juego, si has conseguido monedas suficientes con las tragaperras, podrás hacerte con MTs exclusivas (la MT 15 Hiper Rayo, es sin duda alguna el ataque eléctrico más potente) y de paso comprar al extraño Porygon.



Cuando aprendas la técnica de Surf, ve al lago de la anciana (a la izquierda del salón recreativo) y habla con ella. Obtendrás la MT 41 Amortiguador que sólo podrá aprender Chansey para recuperar la mitad de su barra de energía en batalla.



En el Departamento de Ventas, sube al piso superior y compra los tres refrescos. Dale dos a la chica sedienta para conseguir dos MTs. La tercera bebida guárdala para sobornar al vigilante.



En la cuarta planta del Departamento de Ventas hazte si quieres con un par de PokéMuñecas. Con ellas podrás espantar a los Pokémon salvajes que se crucen en tu camino y conseguirás una MT.



Erika y sus amigas nos esperan en el gimnasio con Pokémon del tipo planta. Para vencer a toda la tropa, tendrás que utilizar preferentemente a los Pokémon de fuego, volador o bicho con un nivel superior a 30.

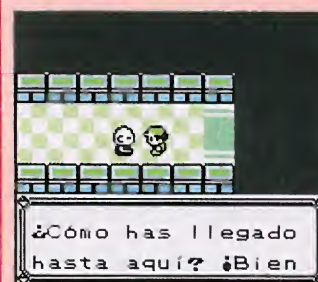


#133 EEEVEE



#137 PORYGON

A POR EL VUELO



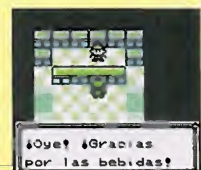
Desde Ciudad Azulona, dirígete a la Ruta 16 que está situada a la izquierda del todo. Desde ahí, corta el árbol y atraviesa el paso fronterizo.



Ve a la casa de esta simpática chica, y asegúrate de tener un Pokémon volador como Pidgey o cualquiera de sus evoluciones. Recuerda que una vez que aprendas una MO no podrás borrarla, pero eso sí, podrás enseñársela a tantos Pokémon voladores como quieras.

POKÉCONSEJO

Si no quieres dar muchas vueltas para llegar al Pueblo Lavanda desde Ciudad Fucsia, dirígete a la Ruta 7 y dale un refresco al Guarda para que te deje pasar a Ciudad Azafrán. Atraviesa dicha ciudad con la bici, y en menos de lo que canta un gallo estarás cazando fantasmas.



GUARIDA ROCKET CG: ¡QUE COMIENCE EL ESPECTÁCULO!

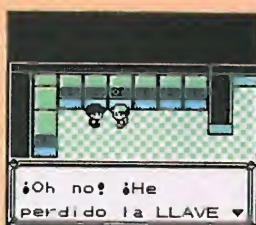
Pastillas contra el mareo es lo que vas a necesitar en este nivel con las cintas transportadoras. Por lo demás, asegúrate de estudiar todas las posibilidades antes de dar un solo paso. ¿Comprendido?



Después de vencer al pesado que custodiaba el cuadro que escondía el botón secreto para abrir la guarida en el salón recreativo, decidimos pasar pero con cautela y sigilo. Aquí está prohibido "enviarse".



Baja al 2º sótano y enfila por las escaleras que custodia el primer Rocket con el que te encuentras. Por el camino, y sin que te ataquen los mareos, intenta coger todos los ítem que te vayas encontrando.



En el tercer sótano busca la salida y encuentra al Rocket que mostramos en la imagen. Después de vencerle, habla con él para que aparezca la llave del ascensor, y vuelve al segundo sótano para cogerlo.



Giovanni nos espera en el cuarto sótano. Sus Pokémon son Onix de nivel 25, Rhydon de nivel 24 y Kangaskhan de nivel 25. Vencelo con un Pokémon tipo planta o agua, y conseguirás el Silph Scope.

POKÉTRUCO

Si quieres, puedes saltarte la Guarida Rocket y no conseguir Silph Scope para identificar a los fantasmas de la Torre Pokémon. Para ello, utiliza una PokéMuñeca. Con ella podrás escapar de la Mamá Marowak si se la enseñas.

Sabías que...

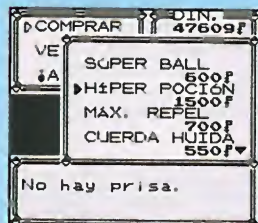
Los Pokémon como Haunter o Drowzee poseen la habilidad de hipnosis, y eso significa que pueden hacer que creas que hablan cuando lo que realmente están haciendo es que comprendas los sonidos que emiten. Recuerda que Meowth es el único Pokémon con patente para poder hablar, tanto en la serie como en el juego; así que no te lías.



#052 MEOWTH

CIUDAD AZAFRÁN: UNA CIUDAD DE ALTURA

El Team Rocket se nos ha vuelto a adelantar en la ciudad mejor situada, céntrica y grande del voluminoso mundo de Pokémon. Lo mejor de todo es que conoceremos, veremos y conseguiremos cosas muy curiosas aquí.



Ya puedes comprar hiper pociones en la tienda por la nada despreciable cifra de 1.500 monedas. Aunque casi mejor será que compres de todo un poco, porque no tiene desperdicio lo que nos ofrecen.



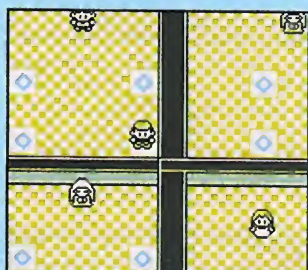
En la parte sur de la ciudad nos aguarda un supuesto médium. Deja que lea tu mente, y serás recompensado con la MT 28 Psíquico que reduce las habilidades especiales de tu enemigo.



Regálale una PokéMuñeca a la "copiona" y te darán la MT 31 Mimético. Esta técnica copia los ataques del enemigo para usarlos en su contra. ¿Te imaginas a un Snorlax volando? Pues es muy posible.



Junto al gimnasio de Sabrina nos esperan unos karatekas con Pokémon de lucha. Si vences a su líder podrás escoger entre Hitmonchan y Hitmonlee como recompensa. Con Pokémon psíquicos no tendrás problema.



Para llegar a Sabrina, simplemente usa los teletransportadores subiendo y bajando cuando puedas y dependiendo del caso. Si decides luchar contra los amigos de Sabrina, utiliza PKMN de nivel superior a 40 que sean efectivos contra los psíquicos y fantasmas.



Sabrina tiene 4 PKMN: Kadabra, Mr. Mime, Venomoth y Alakazam. Utiliza PKMN eléctricos para vencerla con más facilidad, siempre y cuando sean de un nivel superior a 43.



#064 KADABRA



#065 ALAKAZAM



#049 VENOMOTH



#122 MR.MIME

TORRE POKÉMON: UNA DE MIEDO

¡Que no cunda el pánico!! ¿Tienes el Silph Scope o la PokéMuñeca? ¿Tienes pociones y Pokéball suficientes? Pues... ¿qué haces que no estás ya dentro?



En el 2º piso nos espera Gary con sus 5 PKMN de hasta nivel 25; aunque a estas alturas no tendrás problema combinando distintos tipos de PKMN de nivel superior. ¡Será recurrente este Gary!!



Los fantasmas tienen un nivel medio de 22 y, exceptuando los PKMN venenosos o del tipo bicho o lucha, los apropiados aquí son los del tipo fuego con su Lanzallamas o los eléctricos con Trueno. ¡Charmeleon te elijo a ti!!



Si tus Pokémon están débiles, intenta llegar al suelo curativo del quinto piso. Te ahorrarás disgustos y algunas moneditas que siempre vienen muy bien. Por cierto, no olvides el elixir del 4º piso.



Tras vencer a los Rocket del 7º piso, un desgraciado Sr. Fuji nos recompensará con la flauta necesaria para despertar a los Snorlax que bloquean el camino y que actúan como Despertar.

SILPH S.A.: OBJETIVO MASTER BALL

Rocket por aquí, Rocket por allá... En fin, que los Rocket han invadido estas instalaciones con el objetivo de robar el secreto que esconde la Master Ball. Aquí lo único que te pedimos es que utilices los teletransportadores que te mostramos en las imágenes. Además te lo damos "mascadito", para que no te quejes.



Paso 1: Sube a la octava planta.



Paso 2: Vence al Rocket y coge la llave.



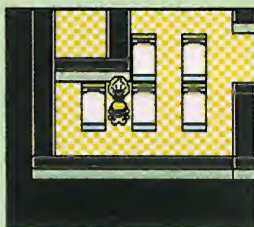
Paso 3: Vuelve al segundo piso y abre la puerta con la llave.



Paso 4: Vence a Gary con Pokémon superiores a 40 y habla con el empleado para que te regale un Lapras que puede aprender fuerza y surf.



Paso 5: Vuelve a vencer a Giovanni, que ahora tiene un Nidorino en su equipo. Si le ganas, obtendrás la Master Ball.



Paso 6: Con la llave en tus manos, habla con esta chica para que te deje dormir la siesta y recuperes energía. Te hará falta.

¡Hazte con ellos!

1º PISO
MT 36 Autodestrucción (no se recomienda)

2º PISO
Híper Poción. Imprescindible.

3º PISO
Máx Revivir, Cuerda Huida y Cura Total.

4º PISO
Proteínas, MT 09 Derribo.

5º PISO
Más Ps y Precisión X.

6º PISO
Calcio.

7º Y 8º PISO
Nada de nada.

9º PISO
Carburante, Caramelo Raro y Mt 26 Terremoto.

Nota: Este nivel no es necesario si no quieres obtener la Máster Ball o sus 14 importantísimos ítems.

RUTAS 17 Y 18

Estas rutas son un atajo para llegar a Ciudad Fucsia partiendo de Ciudad Azulona. Vas a necesitar la bicicleta y algunas PokéBall para hacerte con Pokémon interesantes.



Los motoristas están ansiosos por demostrar de lo que son capaces con sus Pokémon venenosos y del tipo normal y lucha de nivel 30 de media. Por cierto, para parar en la cuesta, pulsa A.



Aquí todos los Pokémon tienen un nivel más que aceptable. A saber: Doduo, Raticape, Spearow, Ratatta, Fearow y Raticate. En el agua encontrarás a Tentacool, Goldeen, Magikarp y a Krabby.



Este chaval nos cambia su Lickitung por un Slowbro que podrás encontrar a la vuelta de la esquina. No te lo penses dos veces y acepta el trato, que ocasiones como ésta no se te volverán a presentar.

RUTAS 12, 13, 14 y 15

Estas cuatro rutas van seguidas y son el último entrenamiento importante antes de enfrentarte al Alto Mando. Asegúrate de estar bien cargado de pociones, revivir y esas cosas y, por supuesto, no olvides la técnica de Vuelo para escapar cuando te veas acorralado.



Si te adentras en los muelles desde el Sur de Pueblo Lavanda, visita a esta chica para conseguir la MT 39 Rapidez que permite atacar sin que tu enemigo se de cuenta. Enséñasela a Pikachu o a Raichu.



Con la PokéFlauta ya en tu poder, utilízala para despertar a Snorlax. Para capturarlo, debilitalo lo máximo posible y duérmelo o parálízalo. Si ves que él mismo se ha dormido, prueba a lanzar Súper Ball.



El hermano del Gurú Pescador nos recompensa con la Súper Caña. Con ella consigues distintos tipos de PKMN marinos y de niveles superiores. No merece la pena pescar Magikarp de niveles superiores.



Si te ves muy apurado, siempre existe la posibilidad de esquivar a los entrenadores. Pero no corras, o te enfrentarás a sus feroces Pokémon. Lo suyo sería disponer de la técnica de Surf, y pasar de todo...



La Ruta 13 es un auténtico laberinto. Si estudias bien la zona podrás librarte de los pesados de los entrenadores, aunque esto te hará perder unos importantes puntos de experiencia necesarios para el más que cercano final del juego.



En la Ruta 14 podrás hacerte con Ditto y Venonat. Con la edición roja podrás capturar a Gloom y a Oddish. Con la azul, tu recompensa serán Bellsprout y Weepinbell. ¿Acaso dudas de su eficacia? Pues estate preparado para todo.



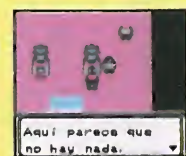
Si vas por la parte superior de la Ruta 15, podrás librarte de los entrenadores y conseguirás la MT 20 Furia. Furia es un ataque continuo que no podrás cambiar durante el combate, por lo que ciertamente no te lo vamos a recomendar.



En el paso fronterizo nos estará esperando un ayudante del Profesor Oak. Si has conseguido 50 Pokémon, obtendrás Repartir Exp. Sirve para que después del combate se reparta la experiencia entre tus 6 Pokémon principales.

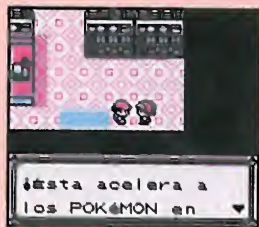
POKÉTRUCO

En algunos gimnasios del juego puedes pescar Pokémon. ¿Cómo? Utiliza la caña de pescar enfrente de la estatua que pone el nombre de los vencedores de gimnasio. Si no pican a la primera, inténtalo las veces que haga falta.



CIUDAD FUCSIA: DE COLOR DE ROSA

Ciudad Fucsia es el punto de encuentro de muchos entrenadores de PKMN que quieren aumentar su Pokédex rápidamente con la ayuda del safari, y ya de paso, conseguir a muchos y buenos Pokémon.



Ya puedes comprar Ultra Ball para hacerte con los Pokémon más difíciles del juego. Son imprescindibles para cazar a los Pokémon de nivel superior a 40, y vitales para que no se te escapen los pájaros legendarios e incluso Mewtwo.



Busca al hermano mayor del Gurú Pescador y conseguirás la mejor caña de pescar de todo el juego. Con ella no habrá PKMN acuático que se te resista, pero recuerda que para cazar distintos Pokémon tendrás que utilizar las tres cañas.



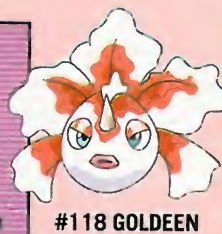
Cuando consigas los dientes en el safari, habla con el guarda y obtendrás la MO Fuerza. Con ella tendrás la capacidad de mover rocas: prueba con la que tienes al lado para conseguir un Caramelo Raro.



Koga se esconde entre los muros invisibles que sólo podrás ver si juegas a la GB en tu televisor. Por lo demás, usa PKMN de nivel superior a 45 que puedan vencer a los del tipo venenoso y psíquico. Por ejemplo, utilizando Pokémon de tierra y fantasma.



#119 SEAKING



#118 GOLDEEN



#098 KRABBY



#129 MAGIKARP

ZONA SAFARI: COMIENZA LA CACERÍA

La Zona Safari es el punto de encuentro de todos los entrenadores Pokémon que se precien de serlo. Aquí básicamente te tienes que dedicar a capturar los Pokémon exclusivos para completar tu Pokédex y que puedan ayudar en tu trepidante aventura.



A partir de ahora tendrás que "engañar" a los PKMN a base de cebos y lanzándolos piedras como táctica para cazarlos. Rompe con el concepto general de captura, pero es divertido.

Para conseguir Surf y los dientes del guarda sigue los siguientes pasos:



Área Principal: Dirígete a la derecha del todo. Por cierto, si quieres conseguir un Dratini, sitúate a la derecha de las columnas y usa Caña Buena. Objetos: Pepita



Zona 1: Coge las primeras escaleras, dirígete a la izquierda, sube, y cuando veas la casa tira hacia arriba a la izquierda. Objetos: Máx Poción, MT 37 Bomba Huevo, Restaura Todo y Carburante.



Zona 2: Ve por las segundas escaleras de la izquierda. Sube a la parte superior hasta que divises la casa, tira hacia la izquierda y baja. Objetos: MT 40 Cabezazo y Proteínas.



#123 SCYTHER



#048 VENONAT



#102 EXEGGCUTE



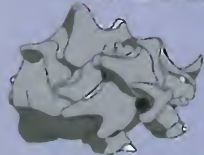
#047 PARASECT



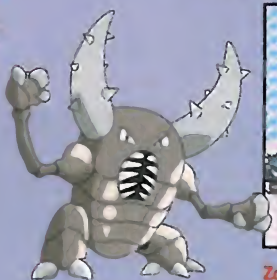
#030 NIDORINA



#113 CHANSEY



#111 RHYHORN



#127 PINSIR



Zona 3: Nada más bajar, coge el diente de oro y ve a la casa de la izquierda para conseguir la técnica de Surf. Objetos: MT 32 Doble Equipo, Máx Poción y Máx Revivir.



POKÉCONSEJOS

- El tiempo en el safari se contabiliza dependiendo del número de pasos que demos.
- Si quieres que todo se suceda más rápidamente, utiliza la bici.
- En el agua tendrás tiempo ilimitado.



#084 DODUO



#049 VENOMOTH



#046 PARAS



#115 KANGASKHAN



#128 TAUROS



Bueno, es vuestra última oportunidad de ir de chulitos por la vida sin que nadie os pegue una colleja. En estas páginas os ofrecemos la última tanda de secretos y señoritas rescatables de los niveles finales, además de unas copichuelas de gaseosa para celebrar que esto se acabó... ¡y seguimos vivos!

FASE 17

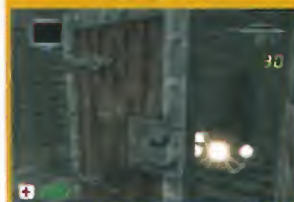
THE RACK

SECRETO 1



Al comenzar la fase, dirígete a la zona opuesta a la puerta de entrada del castillo. Cuando estés casi en la pared, sumérgete en el agua para localizar una grieta. Tira una bombita y entra. Notarás un cierto olor a gorrino, pero oye...

CHICA 1



Abre la puerta del pasillo donde se requiere la Cyborhead y mira a tu espalda. Verás a la chica y un Atomic Health.

SECRETO 2



Entra en la habitación contigua a la de la chica 1 y pulsa acción en la armadura. Sal y corre por la rampa abajo, para entrar en la siguiente habitación: secreto.

SECRETO 3 y CHICA 2



En una de las habitaciones donde tienes que usar la visión nocturna, busca una grieta para romper. Y rómpela, que hay que dártelo mascao.



FASE 17

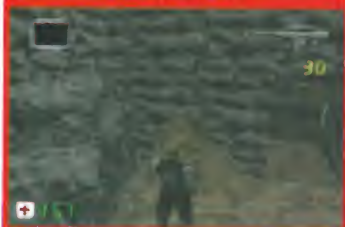
THE RACK

CHICA 3



Está en una habitación cercana a la de la chica 2. Busca, no compares, que luego se pone celosa, y rescátala con una sonrisa en los morros.

SECRETO 4



Antes de utilizar la Courtyard Key, déjate caer en el roto que hay entre la roca y la arena de esta imagen. Un poco absurdo, pero no deja de ser un secreto. Además hay Doctor's Bag.

SECRETOS 5 y 6



Entra en la biblioteca e intenta mover todas las estanterías. Qué, no sale, ¿no? Es que sólo se mueve las que te dan secretos. Venga, no te nos enfades por la bromita y coge el Atomic Health.

SECRETOS 7 y 8



Pulsa acción en el escudo que hay en uno de los pasillos, y la falsa columna se abrirá ante ti. Entra, recoge lo que te han dejado los reyes magos y déjate caer por la ventana (¿tan malos eran los regalos?). Caerás en la azotea donde está el Volt Cannon.

CHICA 4



En los pasillos de la parte superior del Centro Destructor, en una esquinita, rodeada de empedrado que da claustrofobia verla, te encontrarás con la cuarta mujer.

CHICAS 5 y 6



Al salvar a la anterior chica, verás un pasillo con dos habitaciones. Entra, saluda a los señores con unas salvas en la tripa, y sal triunfante con las dos nenas.

FASE 18

GOING DOWN

CHICA 1



Está en el excusado de un camerino del Titanic. Enciende las luces y verás, a lo lejos, una estatua divina.

SECRETO 1



Cuando revienta la puerta y salgan las arañas, entra y lanza una bomba a la derecha del rayo de energía. Aunque no lo veas, allí hay una grieta. Acaba con las arañas y esporas y recoge los objetos.

SECRETO 2



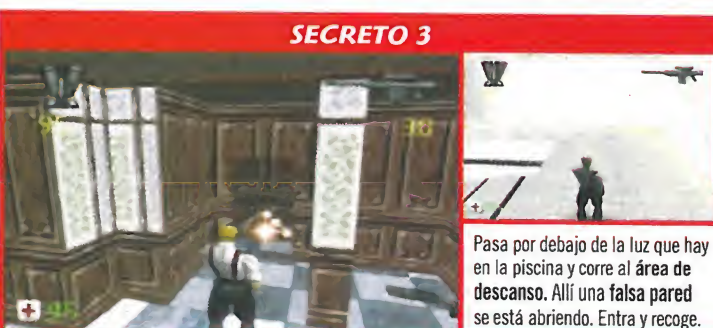
Al llegar a la cocina, ve hacia los cuchillos que hay colgados y pulsa acción delante del bote de curación. Una pared se abrirá y conseguirás también Diving Helmet.

CHICA 2



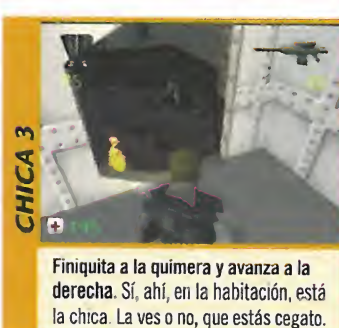
Sube por las escaleras y, en la parte opuesta al reloj, verás a la susodicha por los suelos.

SECRETO 3



Pasa por debajo de la luz que hay en la piscina y corre al área de descanso. Allí una falsa pared se está abriendo. Entra y recoge.

CHICA 3



Finiquita a la quimera y avanza a la derecha. Sí, ahí, en la habitación, está la chica. La ves o no, que estás ciego.

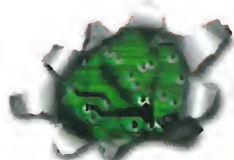
FASE 18 (continuación)

GOING DOWN



CHICA 4

Al salir de la habitación del rayo de energía, no te dirijas al ascensor; ve por el pasillo de la derecha. Acaba con unas esporas y unas arañas y salva a la nena.



CHICA 6

Mata a los dos lagartos que salen de entre las cajas y consigue a la chiquilla.



CHICA 5 y SECRETO 4

Al terminar con la última quimera, avanza por el pasillo que hay entre las cajas apiladas hasta encontrar una "frágil" enfrente. Rómpela y consigue chica, secreto y Atomic Health.



CHICA 7 y SECRETO 5

Detona el barril para hundir el Titanic (ahora ya sabemos quién fue el culpable), sube por el ascensor y ve hacia la habitación que antes estaba cerrada. El agua se ha llevado la puerta y ahora puedes entrar.

FASE 20

THE BROTHERS NUKEM



CHICA 1

Al terminar con los enemigos de la planta de arriba del parking, busca en una puerta de "SALIDA" a la chica. No hagas chistes zafios con los dos últimos sustantivos



CHICA 3

Tras acabar con el contendiente, busca cerca de una puerta a la tercera dama. Viene tapada, pero es ella, sin duda.



CHICA 2

Al acabar con tus dos primeros hermanos, calleja entre estos dos edificios para encontrar a la chica. Sí, está junto al grafiti.



CHICA 4

Al derrotar a otros cuantos parientes, entra en el concesionario de coches y busca a la "secretaria". El resto es coser y cantar.

FASE 21

ALIEN MOTHER

CHICA 1



La encontrarás a la izquierda, antes de llegar a la puerta donde se encuentran las quimeras.

CHICA 2



Cuando consigas el **BIO EMITTER** para quitar la pantalla de protección de la puerta que hay en la sala de teletransportadores, entra y salva a la chica.

CHICA 5



Al usar el teletransportador que hay en "chicas 3 y 4", acaba con los pesados de tus enemigos y salva a esta última delicia del juego, tan mona ella. Sal de la fase y... ¡ENHORABUENA, MAJO! ¡Ya sólo te queda encargarte del enemigo final! ¡Esa gaseosa!

CHICAS 3 y 4



Estas mozas están en los laterales del compartimento del rayo de energía. Después utiliza el transportador y ve preparando las copas y entrando la gaseosa.

500 pt.

descuento

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellenar los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de los juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL PROVINCIA
 TELÉFONO MODELO DE CONSOLA
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail

Compra en

CENTRO MAIL
 www.centromail.es

los mejores productos con **NINTENDO ACCIÓN**

METAL GEAR SOLID



☐ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

~~5.490~~ 4.990

TUROK: RAGE WARS



☐ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

~~5.490~~ 4.990

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrada en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o cancelación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F • 28031 Madrid.

CADUCA EL 30/06/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Jet Force Gemini

2ª PARTE

Segunda entrega de la guía del mejor insecticida que hemos probado nunca. Mizar, échate a temblar porque Nintendo Acción te sigue los pasos de cerca.



7 ICHOR

1. Base militar



Colándote en el **complejo militar** por la ruta superior de la segunda pantalla, llegarás a una sala con las bengalas y el rifle.



Entrando luego por abajo, no olvides **destruir los cristales de la primera sala** y coíarte por la puerta que hay tras ellos.



Lo importante en la **misión de Floyd** es coger todos los grupos de cuatro latas. Sitúa la mira entre ellas y acelera. No falla.



Los **primeros Tribals** se encuentran al lado de la plataforma desde la que nos dispara un enorme **Drone**, en la siguiente sala.



Y en esa misma sala, bajando la pendiente, se encuentran **otros dos Tribals** esperando un alma caritativa. Pobrecitos.



La sala contigua esconde un tribal sobre la puerta de entrada. **Necesitarás el jetpack**, y hay un **recargador** por ahí.



No olvides tampoco al que **está en las alturas junto al francotirador**. El restante está en el suelo, en la esquina izquierda.



Lupus es el único que puede rescatar todos los Tribals de Ichor. Un vuelo en la siguiente sala y estos dos ya son tuyos.



Además, **el can resulta muy útil** para sobrevolar las plataformas y salvar dos osos más sin liarte la cabeza con interruptores.



En la sala de las **plataformas móviles** vuela hasta la tubería y recoge una pieza de la nave.



Más tarde, entra por la puerta de la derecha y quémate un poco las patas para tocar el **tótem**.

2. Perímetro



Entra en el **perímetro** con la **llave azul**. En la tercera pantalla, tras las prácticas de tiro, introdúctete al llegar por un hueco a la izquierda y salva un par de Tribals.



Aprovecha el tubo para pillar por la espalda a los ametralladores y vuelve a salir por donde entraste. **Recoge a este tímido Tribal** en un rincón a la derecha, antes de girar.



Hay otros Tribals en esa misma sala subidos a estas estructuras. **Recarga el jetpack** y no te olvides de ellos. Aún queda otro por el suelo. No le hagas el feo y rescátalo.



Transfórmate en insecto para entrar al garito donde las hormigas más modernas van a mover las antenas.



Haz funcionar la **máquina de la derecha** consiguiendo el chip en la **misión de Floyd** de esta fase. Hay premios por ganar.



Pídele algo al "pincha", **acércate a la barra**, estalla la **cabeza del camarero** (las demás ni se enterarán) y rescata al par de Tribals que campan por allí. Recomendamos para este pasaje la tercera canción de Fernando, le da ambiente.



8 SPAWNSHIP

1. Transporte



Recoge en la entrada de la fase la ametralladora y el cañón de plasma. También hay por allí un cargador de energía, tokens, potenciadores,...



Déjate caer (con Vela) en la siguiente sala para ir a parar a este complejo. Entra en cada puerta para recoger los Tribals que por allí campan y reventar unas hormigas.



Entre las salas de ese complejo se encuentra ésta, que contiene un par de Tribals escondidos entre las cajas. Sávalos antes de disparar a los Drones volantes.



Ahora vuelve al lugar por el que te dejaste caer y bucea para encontrar la entrada de una zona del nivel a la que sólo Vela puede acceder.



Tras un par de salas, llegarás a ésta, donde nos esperan tres Tribals. Dos de ellos están sobre la puerta de entrada, y para llegar al tercero necesitaremos usar el jetpack, porque se ha subido a una caja bien alta.



Volviendo al camino principal, en la misma sala donde te dejaste caer, salva al pequeño oso que espera sobre una puerta. Vuelve luego a subir a la pasarela superior y sigue adelante.



En la primera sala con plataformas, salva al tribal que hay a la izquierda de la puerta de entrada y desespérate intentando cruzar por las plataformas, ya que no hay recargadores de jetpack en la pantalla. Si, Lupus puede volar, pero sólo Vela puede salvar a todos los Tribals.



En la segunda sala con plataformas, mira a tu izquierda para encontrar una entrada pegada a la pared. Un salto habilidoso o la utilización del perro solventarán el problema y llegarás a un tótem.



En la sala de las pasarelas en forma de rejilla entra por la puerta con la llave verde y prepárate para enfrentarte a descargas eléctricas. Estudia la forma en que aparecen y cruza midiendo el tiempo.



Llegarás hasta estos cuatro Tribals que esperaban empapados la llegada de alguien sin antenas. No te dejes los Tokens de Mizar por ahí, que igual los necesitas luego, irresponsable.



Al llegar a la sala con francotiradores en sendas tuberías, lánzate abajo sin pensarlo y rescata a los tres Tribals, porque si tardas un poco un Ninja Drone que campea por allí se los cargará sin ponerse ni colorado.



Introdúctete ahora por las tuberías desde las que disparaban los francotiradores y recoge la llave amarilla y el rifle de francotirador, items muy útiles ellos. Luego tira derecho hasta el final de la fase que todavía tienes que volver con Juno.



Lleva al muchachote hasta el final de la fase, a la sala inundada de lava, y aprovecha su capacidad para chamuscarse los pies sin quejarse. Cuélate por un hueco en la pared, a la izquierda.



Tras ponerte ciego a potenciadores para casi todas las armas, recoge la llave del incubador de Juno. En la estructura circular de fuera puedes encontrar el zumbador experimental, mucho ruido y pocas muertes.

1. Acantilado



Planea con **Lupus** hasta un saliente situado a la derecha del camino que sube. Recoge allí un **potenciador de energía** y, tras la puerta, los **misiles buscadores**, fieles amigos de la carnicería gratuita.



Agarra a **Juno** e introdúcelo por la puerta con la **llave azul**. Cogiéndolo el camino de la izquierda en la primera bifurcación podrás salvar un par de Tribals de los buenos, blanditos, peludos, repelentes...



A la izquierda, antes de salir, hay una sala con Tribals que están siendo sobrevolados por varios Drones. Sálvalos aunque te dañen (como en este caso) porque la caída de los Drones podría matarlos.



Recoge luego a este par de montañeros que andaban perdidos por las alturas del tema y déjate caer para volver al camino principal. Si tienes un rato, admira las vistas y respira hondo desde allí arriba.



En un recodo de la ruta con el despeñadero a tu izquierda encontrarás un **trío de Drones** que asustan con sólo intuirlos. Ten cuidadito al despedazarlos porque detrás esconden un par de Tribals.



Las **granadas de fragmentación** están junto a la cabaña de Fernando, que espera su revista especializada (suponemos en qué) con verdadera ansiedad. La caseta del perro está repleta de gemas.



Si buceas con **Vela** bajo la cascada que está antes de llegar a la cabaña de Fernando podrás activar otro **tótem**. En este caso habrás **desbloqueado el escenario de túneles** en el modo multijugador. Hale, a pasarlo bien con los coleguitas.

2. Subida



Este par de pobres Tribals está en medio de la fiesta nada mas entrar en la fase. Primero salvar y luego disparar, ya sabes. Acaba luego con los francotiradores y posteriormente con el Drone grandote.



La misma operación tendrás que llevar a cabo en esta sala. Pon a salvo a los Tribals de abajo y luego limpia la zona. Según subas, salva al último.

3. Interior



Al empezar, esta atractiva (suponemos que para ellos lo será) Tribal nos hace señas con las pezuñas para que la salvemos. Ya sabéis lo que se hace con las damas en apuros. ¿no? (No, no, la cabeza la coleccionaremos luego, no te preocupes).



En un recodo del camino podemos salvar otro Tribal. Está un poco más adelante, cruzado el puente, a la izquierda.



El siguiente Tribal está junto a un buen puñado de **Tokens**, antes de subir las escaleras que llevan al puente. Recolecta monedas, que siempre está bien.



El último del nivel está arriba, antes de salir. Si se cruza algún enemigo, ya sabes qué es lo primero. (Que te digo que no, que las cabezas de Tribal, luego).

4. Mina



Al entrar encontrarás a cuatro atareados Tribals excavando la roca. Libéralos de su esclavitud, pero recoge el fruto de sus esfuerzos, esas joyas azules tan bonitas.



En la siguiente caverna esperan otros tres Tribals trabajando a muerte en la mina, bajando los peldaños. La misma operación de antes da buenos resultados.



En el ascensor que tiene agua debajo, lo que tienes que hacer es recargar el jetpack y subir por el hueco. Arriba esperan dos Tribals y un tótem que activa el Tribal hembra en el modo multijugador.



Salva a este perezoso Tribal (no lo veo yo trabajar) antes de subir al tercer ascensor, el que lleva a los puentes de madera. Cuidadito con el precipicio, que si nos caemos ya no hay remedio.



Mira siempre tras las columnas en todas las salas. Hay muchos Tribals asustados que se esconden tras ellas y es frecuente dejarse alguno que otro. Lo lamentarás, más tarde o más temprano.



Tranfórmate en Tribal y ve a visitar a Fernando, que está también en la mina, para que te entregue otra pieza de la nave. De paso te enterarás de que es un traidor, tratante de esclavos, y embaucador.



Rompe las cajas al fondo de la cueva para descubrir un interruptor. Dispárale y el ascensor bajará para que podamos seguir el camino por arriba.



Para activar el susodicho ascensor habremos de cargarnos las cajas de turno y disparar, subidos en él, al interruptor.



Si sigues adelante por el camino donde se encuentra el transformador podrás rescatar a este último tribal en un pasaje lleno de energía.



10 ESCHEBONE

1. Aproximación



Hay montones de energía en la siguiente pantalla, de modo que te puedes permitir recibir daño mientras salvas a los Tribals. Después, dales matarile a los Drones.



Antes de entrar en el alien, salva este par de Tribals y recoge las granadas que están al lado. Después, pégame un granadazo al alien en la boca para que estire la lengua.

Recorre el perímetro de la primera sala para rescatar a los dos primeros Tribals de la fase. Esta vez te dejaremos que acabes antes con los Ninja Drones, ya que no suelen atacar a los Tribals en esta fase.

2. Tórax



Sal entre las costillas del alien para **recargar tu jetpack** y subíte al lomo. Luego tírate por los huecos para rescatar un par de Tribals. Pon tu munición a tope con la **infinidad de recargadores** que hay.



Los primeros Tribals están bien lejos, tras **cruzar cuatro puertas de fuerza vital** (no vayas aún por las de la llave roja). Allí, en la esquina del fondo a la izquierda te esperan los dos oseznos.



De nuevo hay una zona a la que **solo Vela puede acceder** y está en este lago. **Bucea para entrar por la cueva subacuática**, más o menos donde te enseñamos en esta pantalla, muy ilustrativo.



Los primeros dos Tribals de esta zona vienen acompañados de una **utilísima llave azul**. Rescátalos y de vuelta al agua, majete. Eso sí, con la citada llave en tu poder, que te va a venir de perlas.



La revista especializada también se esconde en estas cuevas. Entrégasela a Fernando para que te **dé acceso a la mina en Rith Essa**. (Por los comentarios que hace al dársela, adivinamos el contenido).



En la bifurcación del camino subacuático que sigue, ve **primero a tu izquierda** para rescatar a estos dos Tribals tan monos.



Y en este cráter con su lava y sus colmillos se esconden otros dos Tribals. Pasa por el borde con **cuidadito** y otro tema solucionado.



Recoge la **llave magenta** necesaria para salir y no olvides a la pareja de Tribals que hay debajo antes de entrar por la puerta de fuerza vital que lleva a la **misión de Floyd**.



En la misión de Eschebone, lo más importante es **decidir la ruta a seguir**, ya que tendrás que **recoger todas las cadenas de ADN** si quieres optar al premio.



También es bueno **disparar continuamente para romper los cristales** antes de llegar a ellos. (Para estar en el intestino de un alien, que limpios los tienen, oiga).

3. Córtex



En la segunda bifurcación, el **camino correcto es el de la izquierda**, que nos permite recoger otros dos Tribals, además del de la bifurcación.



Ascendiendo por las plataformas situadas junto al cerebro del alien podremos llegar al **tanque de oxígeno de la nave**, pieza importante a la hora de respirar en el espacio exterior.

Al córtex se accede desde el lomo del alien, al comienzo del tórax. Ve por la derecha en la primera bifurcación y recoge un par de Tribals. **Estudia los movimientos de los impulsos cerebrales del alien** para cruzar.

11 SPACE STATION

1. Nave abandonada



Date media vuelta y déjate caer para acceder a un complejo donde puedes encontrar cuatro Tribals. Usa las cajas para subir de un piso a otro y cuidado con tocar la nave al volver.



En nuestro paseo por la parte derruida de la nave encontraremos el lanzallamas, arma terriblemente divertida y espectacular aplicada a las hormigas.



En el siguiente complejo ve primero por el piso superior para salvar a un Tribal y coger potenciadores que andan esparcidos. Baja luego por el primer hueco en el suelo.



Sí, a éste nos referíamos. Tírate y salva un Tribal allí y otro en el pasillo. Después dirígete al ascensor.



Arriba de nuevo, podrás salvar este Tribal y tirarte por el hueco para activar el tótem. Con él podremos jugar batallas multijugador en la nave abandonada.



En el nivel inferior, corre hacia los Tribals nada mas salir. De otra manera, nuestro propio fuego los matará, ya que las hormigas se cruzan.



En ese mismo piso, a la izquierda, puedes encontrar otra sala con dos Tribals más para la colección. No merece la pena bajar al último piso, está llenito de bichos.

12 WALKWAY

1. Cima



Para salvar a la mayoría de los Tribals necesitarás el jetpack. Salva al primero y sube a la torre para activar el tótem. Vuelve y recarga el jetpack.



Otros dos Tribals están en repisas a los lados del edificio central. Mide bien el vuelo o la caída es segura, majete.



La carga máxima del jetpack es bastante escasa, de modo que haz vuelos cortos hasta llegar a la plataforma del final. Salva al Tribal y vuelve utilizando otra vez vuelos cortos.



Entra en el edificio y usa la palanca para abrir la trampilla. Ármate bien porque abajo, además de los dos últimos Tribals, te esperan un montón de Drones armados hasta las antenas.



El dibujo del mes



Daniel Groña Pérez (La Coruña)

¿Cuáles son los efectos de dejar a un Pokémon demasiado tiempo en la inactividad? Daniel lo ha reflejado en este dibujo que tiende al estilo Super-Deformed, más que por intención, por el tripón que luce el feliz "Pikachín" tras ingerir unas trescientas toneladas de "zampa rápida" envasada. Para que Dani se quede igual de feliz que su malcriado Pokémon le enviamos un abrazo, trescientas toneladas de polisacáridos en canal, y el mando de N64, claro...



Resultados del Test (número 90)

Ha habido respuesta contundente a la pregunta que os hacíamos en el número anterior. La mayoría de vosotros prefiere esperar a lanzamiento de Dolphin. Hay mucho que jugar en Nintendo 64 todavía.

SOBRE EL RETRASO DE DOLPHIN

PUEDO ESPERAR, DE MOMENTO TENGO SUFICIENTE CON MI N64	60%
ME FASTIDIA PERO LA COMPRARÉ	14,4%
COMPRARÉ OTRA	0%
ESPERARÉ A QUE SALGAN TODAS Y ENTONCES DECIDIRÉ	26,6%

¿HAS PROBADO ALGUNA VEZ

UNA GBC CON MANTEQUILLA?

INTENTA PREPARARTE UN BOCATA

MIENTRAS JUEGAS Y DÉJATE LLEVAR

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:
¿QUÉ OS PARECE QUE GBC RECIBA CONVERSIONES DE OTROS SISTEMAS, E INCLUSO DE OTROS TIEMPOS?

Este mes nos gustaría saber si os decantáis por los juegos novedosos, o si por el contrario confiáis en la seguridad de un título de calidad contrastada. Esto vale tanto para Game Boy Color como para Game Boy Advance, que a buen seguro recibirá un montón de conversiones de grandes juegos de Super Nintendo.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2º. 28020 Madrid. O por e-mail: sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es

LA CARÁTULA OCULTA

Descubre a qué juego pertenece esta carátula. No te dejes llevar por las apariencias y concéntrate en la imagen.

• PISTA:

¿¿Qué es eso??, ¿es un ave, es un mono? ¡jijo!! es alguien que se va por las ramas...



Irene Castro Camon
(Barcelona)

¿QUÉ FAMOSA COMPAÑÍA ABRE SU PÁGINA WEB CON ESTA IMAGEN?

Pista: Japonesa. Los chavales llevan camisetas con los colores del logo.



POKÉPASATIEMPO



Demuestra cuánto sabes de Pokémon y adivina qué criatura se esconde tras esta imagen. PISTA: Aparece en "Pokémon: La Película", y es muy malo.

A VECES LLEGAN CARTAS...

"DE OTRO PLANETA"

Atención: Se Busca

Hit de supervivencia para pods, con extintor (por si a alguien se le "escapa" una llamarada) + Escopeta modelo "Resident" + Cerebral Bore modelo "Turok" + AR-33 y HF-7 Soviet modelo "Golden" + Motores de recambio modelo "Ferrari F-1". Todo por menos de 20.000 Tugruts (Gastos de Hiperespacio Incluidos)

Enviar a: Anakin Skywalker
C/ Vader, nº27
17.320 Mos Espo, Tottolne

Daniel Guerrero Bragulat
(Tossa de Mar, Gerona)



Luis Timoner Llorens
(Alicante)



GAME BOY
camera



Sergio Martín Tornell
(Murcia)

¡Participa y gana
esta funda para
tu Game Boy!



Adrián Sánchez Ayuso
(Guadalajara)



Ángel Monreal Clavería
(Zaragoza)



Marta Canet
(8 años,
Barcelona)

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Dices que te sabes todos los Pokémon, ¿verdad?... Vamos a comprobarlo. Encuentra las seis diferencias existentes entre las dos imágenes, y sólo entonces te crearemos.



Test

Como habréis visto están saliendo un montón de buenos juegos para Game Boy Color. Este mes os proponemos elegir. Decidir cuál de estos títulos os compraríais u os habéis comprado ya.

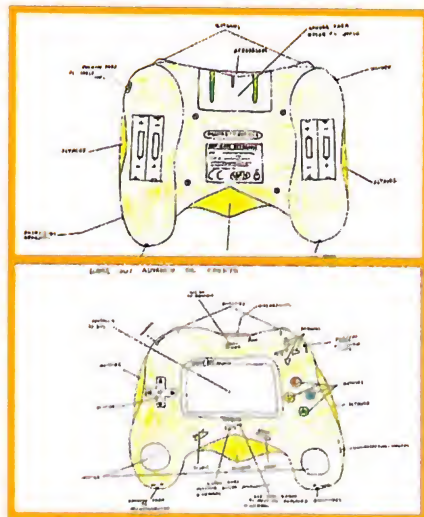
- ☒ WARIOLAND 3
- ☒ RAYMAN
- ☒ POKÉMON
- ☒ METAL GEAR SOLID
- ☒ TOMB RAIDER
- ☒ MARTIAN ALERT

Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es. En el próximo número te contaremos los resultados.

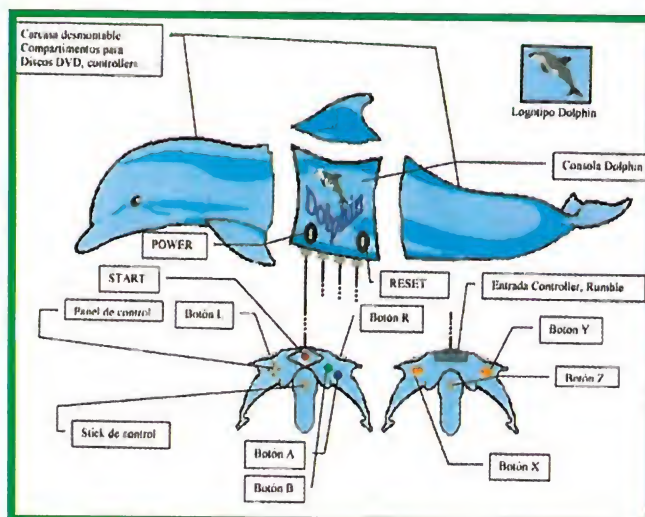
¿DE QUÉ JUEGO HABLAMOS SI OS CONTAMOS QUE EL
PROTAGONISTA ES UN HÉROE CONSAGRADO, QUE TU
OBJETIVO ES EVITAR UNA GUERRA NUCLEAR, QUE ES
PARA GAME BOY COLOR Y QUE HA SALIDO ¡YA!?

DOLPHIN Y GAME BOY ADVANCE, VUESTRA PARTICULAR VISIÓN

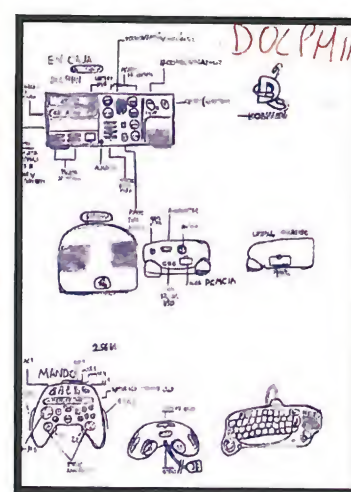
Todos estamos impacientes, claro. Nintendo está preparando dos nuevas consolas, y echar a volar la imaginación es algo que todos tendemos a hacer. Pero dibujar lo imaginado es algo más costoso, por eso, viendo la cantidad de diseños que nos han llegado y su calidad, nos hemos decidido a publicar los más originales y completos en esta página. Miradlos detenidamente, porque hay algunos que merecen aplauso y ovación.



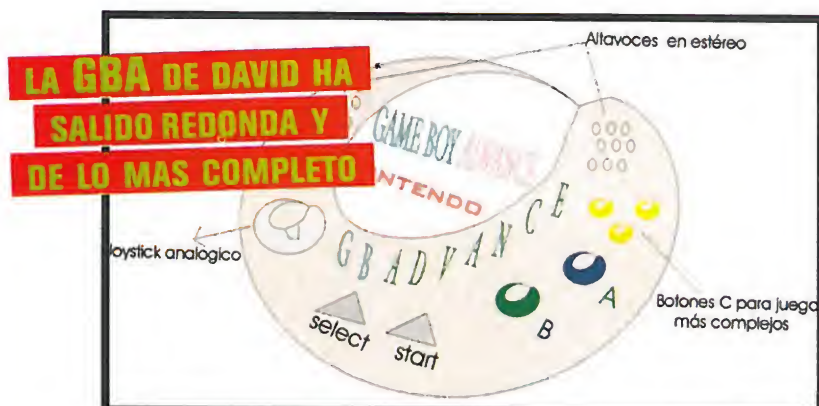
Adrián Delgado Diana
(Terrassa, Barcelona)



Pablo Gómez Prieto
(Alesanco, La Rioja)



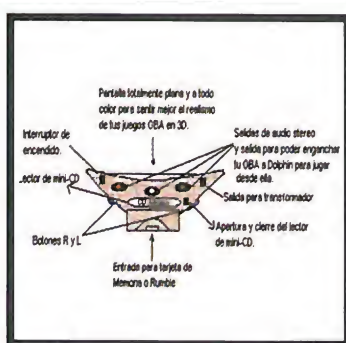
Daniel García Rodado
(Fuenlabrada, Madrid)



David de la Paz Morgado
(Alcántara, Cáceres)



Víctor Arregui Falcón
(Zaragoza)



Javier Algaba Jiménez
(Sevilla)



Mario Maceiras Dosil
(Lira, La Coruña)

¡¡SEGUIR ENVIANDO VUESTROS DISEÑOS!!

Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡ Están aquí !!!



*Te presentamos las nuevas
tapas de Nintendo Acción.
Hazte con ellas y podrás
conservar todos los números
de tu revista oficial de Nintendo.*

Si quieres alguno de estos números,
puedes solicitarlo por correo
enviándonos el cupón que aparece
en la última página de la revista o
por teléfono, llamando a los números
902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Texeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

Ready 2 Rumble

GBC

Luchar con los tres boxeadores secretos que esconde este juego es tan fácil como introducir estas combinaciones en la pantalla del menú principal, resaltando lo de Arcade Mode.

Kemo Claw

Izquierda tres veces, Derecha tres veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

Nat Daddy

(saca primero a Kemo)
Derecha tres veces, Izquierda tres veces, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda.

Damien Black

(saca primero a Nat)
Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha tres veces, Izquierda otras tres veces.

Antonio Pérez Esteban

Consulta Estrella

Tiene aún algunas dudas con Rogue Squadron que pueden servir para refrescar la memoria a más de uno. Lo primero es decirte que, manejando un bonito AirSpeeder y utilizando el cable remolque, la forma de hacer caer a los AT-AT es dar tres vueltas completas alrededor de sus cuatro patas. Si lo has hecho bien, verás que el cacharro cae de "morros" en una bonita escena con cinematográfica cámara. Lo segundo, los passwords se introducen en la pantalla de passwords, obviamente. ACE, CHICKEN, CREDITS, etc... se introducen letra por letra. Sabrás que dan resultado si oyes un sonido que lo corrobora. De nada, hombre... De todas formas, bien podrías hacerte con el número 77 en el que incluimos el librito con la guía completa, que nuestro trabajo nos costó, ¿verdad, Jimmy?

Jeremy McGrath Supercross 2000

N64

Todas las tonterías que se puedan hacer encima de una moto arriesgando el pellejo en balde se pueden hacer también en este juego. Para ello, mantén presionado el botón R mientras pulsas cualquiera de estas combinaciones.

• Comer Barro: Cualquiera de los anteriores, pero sin saltar.

- Nac Nac: Z.
- Ni manos ni pies (¿y dientes?): Abajo, Z.
- Sin manos: Derecha/Izquierda, Z.
- Side prone: Arriba, Z.
- Can Can: A.
- Recliner: Abajo, A.
- Cliffhanger: Derecha/Izquierda, A.
- Scorpion: Arriba, A.
- Can Can a un pie: B.
- Surfista: Abajo, B.
- Super Mac: Derecha/Izquierda, B.
- Rodeo: C-abajo.
- Suran Wrap: Abajo, C-abajo.
- Toe Clip: Arriba, C-abajo.
- Fender Grab: C-izquierda.
- Backflip: Arriba, C-izquierda.



Superman

N64

Para todos aquellos fans acérrimos (pero de verdad, porque tal y como es el juego...) del hombre ésto de pijama y capa, tenemos por aquí unos trucos que solucionan la vida.

Lo primero es pulsar C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha en ese orden en la pantalla del menú. Sonará una vocecilla si lo haces como corresponde. Después, en juego, pausa e introduce el código que quieras.

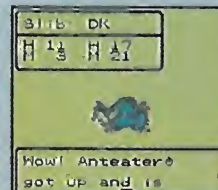
- Heat vision: R, L.
- Superar los niveles: C-arriba, C-abajo.
- Rellenar la energía: Z, R.
- Supersoplido: Z, L.
- Supervelocidad y supervuelo: R, Z.
- Superfuerza: L, Z.



Dragon Warrior

GBC

Para salir del laberinto, desde la pantalla en la que empiezas, ve Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo e Izquierda. Te encontrarás con Dark-Horn, el monstruo final de ese nivel. Por cierto, el cofre y el muñeco de Warbou son "de palo", no se pueden conseguir.





Participa ya

Spirou

GBC

Para avanzar un poquito más rápido en esta "cómica" aventura, te hemos conseguido estos útiles **passwords** con mucho sudor y lágrimas. Bueno, no es para tanto. El caso es que aquí está la clave para ver las cinco primeras fases.



Rocket

N64

Todos los vehículos: Pausa el juego e introduce la secuencia **Arriba, Abajo, Z, R, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo**. Si lo haces bien el juego se pondrá en marcha él solito.



Tony Hawk

N64

Allá os llegan los movimientos especiales de todos y cada uno de los patinadores más molones y eso. Recordad que estos movimientos sólo son ejecutables cuando la barra del marcador está amarilla. Y ahora, ¡GO SKATE chavales/as!

Tony Hawk

- **The 900°:** Dch., Abajo, C-derecha.
- **540° & Board Varial:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.
- **360° Flip to Mute:** Abajo, Derecha, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.

Bob Burnquist

- **Backflip:** Arr., Abajo, C-derecha.
- **One Footed Smith:** Derecha, Derecha, C-arriba.
- **Burntwist:** Izquierda, Arriba, C-arriba. Sólo ejecutable al borde de un halfpipe.

Geoff Rowley

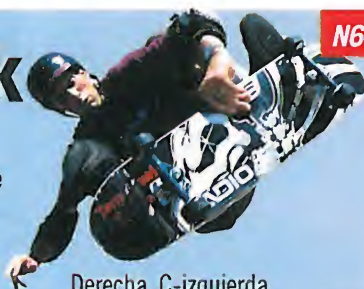
- **Backflip:** Arr., abajo, C-derecha.
- **Double Hardflip:** Derecha, Abajo, C-izquierda.
- **Darkslide:** Derecha, Izquierda, C-arriba.

Bucky Lasek

- **Fingerflip Airwalk:** Izquierda, Derecha, C-derecha.
- **Varial Heelflip Judo:** Abajo, Arriba, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.

Chad Muska

- **Frontflip:** Aba., arr., C-derecha.
- **360 Shove It Rewind:** Derecha,



Derecha, C-izquierda.

- **One Foot 5-0 Thumpin':** Derecha, Abajo, C-arriba.

Kareem Campbell

- **Frontflip:** Abajo, Arriba, C-derecha.
- **Kickflip Underflip:** Izquierda, Derecha, C-izquierda.
- **Casper Slide:** Arriba, Abajo, C-arriba.

Andrew Reynolds

- **Heelflip to Bluntslide:** Abajo, Abajo, C-arriba.
- **Triple Kickflip:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.
- **Backflip:** Arriba, aba., C-derecha.

Rune Glifberg

- **Front Back Kickflip:** Arriba, Abajo, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.
- **Christ Air:** Izquierda, Derecha, C-derecha.

Jamie Thomas

- **Frontflip:** Abajo, Arr., C-derecha.
- **540 Flip:** Izquierda, Abajo, C-izquierda.
- **One Footed Nosegrind:** Arriba, Arriba, C-arriba.

Elissa Steamer

- **Judo Madonna:** Izquierda, Abajo, C-derecha.
- **Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.
- **Primo Grind:** Izquierda, Izquierda, C-arriba.

Los mejores

Os recordamos los **tres mejores trucos (a nuestro juicio)** que hemos publicado hasta la fecha.

Resident Evil 2

En la pantalla de Load Game, introduce los siguientes códigos:

Invencible: Abajox4, Izquierdax4, L, R, R, L, C-arriba, C-abajo.

Munición infinita: Arribax4, Derechax4, L, R, L, R, C-derecha, C-izquierda.

Hunk: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda.

To-Fu: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha.

Roadsters

En la pantalla de selección de corredor, pulsa el botón Z y sustituye el nombre del piloto por los siguientes códigos (respeta espacios, mayúsculas y minúsculas, o no funcionarán):

Car Radio: Convierte tu coche en uno de radio-control. Permite correr siguiendo la acción desde las cámaras de repeticiones.

FastBUCKS: Comienzas el juego con un cuarto de millón de dólares. Casi nada.

BigWheels: Ruedas de tractor.

Chopper: Verás la carrera desde una vista superior.

Smurfing: Todas las voces suben de tono.

Skywalker: Las ruedas se convierten en haces de luz y tu coche levita sobre la carretera.

Extra rez: modo Alta Resolución con Expansion Pak. Ve a opciones para cambiarlo.

Anyway: Desbloquea todos los circuitos en modo Reverse y Espejo.

Toy Story 2

Para comenzar en el nivel que más te guste, en la pantalla de Start, pulsa **Arriba** cuatro veces, **Abajo** dos, **Arriba** otras dos, y **Abajo** otras tres.



Army Men

N64

Passwords de todos los niveles, para que no te cueste tanto trabajo pasar de fase, soldado.

Desierto: Cactus Flats

- Ghost Town: (ninguno).
- Caution: Granada, Ametralladora, Helicóptero, Jeep.
- En Route: Jeep, Helicóptero, Helicóptero, Jeep.
- Clean Up: Ametralladora, Granada, Ametralladora, Granada.

- Final Assault: Mortero, Helicóptero, Ametralladora, Jeep.
- Victory: Avión, Tanque, Avión, Ametralladora.



Desierto: Casa Flats

- Enter Town: Ametralladora, Helicóptero, Jeep, Ametralladora.
- To The Bank: Granada, Granada, Helicóptero, Helicóptero.
- Stop the Tans: Ametralladora, Jeep, Ametralladora, Helicóptero.
- Tan's HQ: Jeep, Jeep, Granada, Ametralladora.



Desierto: Winding Canyon

- Find that Jeep: Ametralladora, Avión, Jeep, Helicóptero.
- Clear Patrols: Tanque, Helicóptero, Jeep, Ametralladora.
- Clear the Radar: Mortero, Tanque, Helicóptero, Jeep.
- Play it Again: Ametralladora, Helicóptero, Tanque, Mortero.
- To the Helipad: Ametralladora, Mortero, Ametralladora, Helicóptero.



Montaña: Winding River

- Patrol: Mortero, Mortero, Granada, Ametralladora.
- Defense: Helicóptero, Granada, Jeep, Ametralladora.
- Radar Round Up: Jeep, Mortero, Ametralladora, Ametralladora.
- House Call: Helicóptero, Jeep, Granada, Avión.
- Movin' On: Avión, Tanque, Mortero, Jeep.



Montaña: Prison Camp

- Assault Prep: Ametralladora, Tanque, Helicóptero, Jeep.
- Assault Start: Ametralladora, Mortero, Avión, Mortero.
- Destroy Camp: Mortero, Ametralladora, Granada, Mortero.
- Escape: Avión, Ametralladora, Granada, Ametralladora.



Montaña: Construction

- Secure Region: Mortero, Avión, Ametralladora, Avión.
- Get the Tanque: Helicóptero, Jeep, Granada, Tanque.
- Sack the Base: Ametralladora, Helicóptero, Helicóptero, Jeep.

Tonic Trouble

N64

Para aquel que no se enterase, sabed que la primera vez que te encuentras con el doctor, debes colocarte enfrente y pulsar rápidamente la siguiente secuencia: **R dos veces, Abajo en el stick, Arriba en la cruceta, Abajo en la cruceta, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba dos veces, C-izquierda dos veces, C-derecha dos veces, C-arriba dos veces,**

C-abajo dos veces, Arriba en el stick, Abajo en el stick, Izquierda en el stick, Derecha en el stick, Start. Si lo haces bien recibirás todos los items especiales.

Se rumorea también que pausando el juego y pulsando **A, B, A, B, A, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Z** pasarás directamente a la batalla final con Grogh.

Ridge Racer 64

N64

Pues sí que es raro el tema, sí. El caso es que funciona, el maldito.

Bueno, tu empieza una carrera en modo **Grand Prix**. Cuando den la salida, date media vuelta y **golpéate contra el muro hasta que lo atravieses** (un poco rústico, pero funciona). Estarás corriendo en **modo espejo**. Si ganas la carrera podrás correr con un carrito de golf. Poco espectacular, pero corre que se las pela.

Gracias, aplausos, y gritos de "¡TIO RARO, MIRA QUE ESTAMPARSE CONTRA UNA PARED!" a **Benet Presas** de Salou (Tarragona). Si nos queda algún "guantazo", tuyo es.



JET FORCE GEMINI



Truqueo muy útil en tiempos de **escasa munición** o para gente de gatillo demasiado fácil. Cada vez que uno de los repelentes insectos caiga ante nuestra pericia en el combate, soltará su arma. Selecciona entonces el arma que desees recargar y recoge su munición, que siempre será del mismo tipo que el arma que tengamos seleccionada (casualidades intergalácticas, mire usted). Pero no funciona si lo que llevas sin munición es la bolsa del pan porque acabas de zampártelo todo por el camino, Jimmy, ¡hambrón!

Rainbow Six

N64

Hey, Mister, ¿qué tal unos passwords para militares declarados? Bueno, hoy serán gratis, pero mañana traeme el bocata de mortadela que me prometiste.

- Desbloquear todas las misiones del nivel Recruit: **VZRFTMQ2G8SQ.**
- Desbloquear todas las misiones del nivel Veteran: **FZIFTMR2G8RQ.**

GoldenEye 007

Estos códigos se introducen en juego, sin pausar ni nada.

Desbloquear Cradle

L + R + C-arriba
L + Izquierda
R + Abajo
L + Abajo
L + C-arriba
L + Abajo
R + Derecha
R + C-arriba
L + C-izquierda
R + Derecha

Los siguientes, en el Cheat Menu. Si lo introduces correctamente, oirás un sonido. Sal del Cheat Menu y vuelve a entrar en él, entonces aparecerá como activado.

Activar Paintball Cheat

L + arriba
C-arriba
R + Derecha
L + R + C-izquierda
L + Arriba
R + C-abajo
L + C-abajo
L + R + C-abajo
L + R + Arriba
L + C-abajo

Activar Invencibility Cheat

R + Izquierda
L + Abajo
Izquierda
Arriba
Abajo
R + C-izquierda
L + C-izquierda
L + R + Izquierda
L + R + Derecha
L + C-izquierda

Activar DK Mode Cheat

L + R + Arriba
C-derecha
R + Izquierda
R + Arriba
Arriba
R + Derecha
Arriba
L + R + C-abajo
L + R + Abajo
L + R + C-izquierda

Activar 2X Grenade Launcher Cheat

R + Abajo
R + Arriba

Derecha
L + R + C-abajo
L + Derecha
R + Izquierda
Izquierda
Abajo
Arriba
R + C-abajo

Activar 2X Rocket Launcher Cheat

R + Derecha
L + Arriba
Abajo
Abajo
R + C-abajo
L + Izquierda
L + C-izquierda
R + Arriba
R + Abajo
R + C-izquierda

Activar Turbo Mode Cheat

L + Abajo
L + C-abajo
L + R + Arriba
R + C-abajo
Izquierda
R + Abajo
L + C-abajo
Arriba
R + Abajo
L + Derecha

Activar No Radar Cheat [Multijugador]

R + Arriba
C-abajo
C-izquierda
C-arriba
L + Abajo
R + Arriba
C-izquierda
Derecha
R + Izquierda
R + Derecha

Activar Tiny Bond Cheat

L + R + Abajo
R + Abajo
L + C-abajo
Izquierda
R + C-izquierda
L + R + C-abajo
Derecha
Abajo
R + C-abajo
R + Derecha

Activar 2X Throwing Knives Cheat

R + C-izquierda
L + Izquierda

Arriba
L + R + Derecha
Derecha
L + R + C-izquierda
L + R + C-izquierda
R + Abajo
R + Izquierda
R + C-izquierda

Activar Fast Animation Cheat

L + C-abajo
L + C-izquierda
C-abajo
C-derecha
C-izquierda
L + R + Derecha
C-derecha
L + R + Arriba
R + C-izquierda
L + Izquierda

Activar Bond Invisible Cheat

L + R + C-izquierda
L + R + C-abajo
L + C-izquierda
R + C-izquierda
R + Derecha
L + R + Izquierda
L + Derecha
Izquierda
L + R + C-izquierda
L + Abajo

Activar Enemy Rockets Cheat

L + R + C-abajo
C-izquierda
R + C-abajo
C-abajo
C-abajo
L + R + C-abajo
L + R + Arriba
C-abajo
R + Arriba
L + Arriba

Activar Slow Animation Cheat

L + R + Izquierda
L + R + Izquierda
L + R + Abajo
L + R + Izquierda
C-derecha
L + R + Abajo
L + R + Abajo
L + Abajo
C-izquierda
C-arriba

Activar Silver PP7 Cheat

L + Izquierda
L + R + Arriba

L + Derecha
L + R + Arriba
L + R + C-izquierda
L + R + Izquierda
L + R + Abajo
C-abajo
L + R + Derecha
L + R + Izquierda

Activar 2X Hunting Knives Cheat

R + C-abajo
L + Derecha
R + C-izquierda
R + Derecha
L + R + Derecha
L + R + Arriba
L + Abajo
R + Izquierda
L + Derecha
L + C-izquierda

Activar Infinite Ammo Cheat

L + C-izquierda
L + R + Derecha
C-derecha
C-izquierda
R + Izquierda
L + C-abajo
L + R + Izquierda
L + R + C-abajo
L + Arriba
C-derecha

Activar 2X RCP-90s Cheat

Arriba
Derecha
L + Izquierda
R + Abajo
L + Arriba
L + C-izquierda
L + Izquierda
C-derecha
C-arriba
L + R + Abajo

Activar Gold PP7 Cheat

L + R + Derecha
L + R + Abajo
L + Arriba
L + R + Abajo
C-arriba
R + Arriba
L + R + Derecha
L + Izquierda
Abajo
L + C-abajo

Activar 2X Lasers Cheat

L + Derecha
L + R + C-izquierda
L + Abajo
R + Izquierda



R + Abajo
L + Derecha
C-arriba
Derecha
R + Derecha
L + R + Arriba

Activar All Guns Cheat

Abajo
Izquierda
C-arriba
Derecha
L + Abajo
L + Izquierda
L + Arriba
C-izquierda
Izquierda
C-abajo





NINTENDO 64

~~14.990~~
14.900



PERFECT DARK



~~10.990~~
10.490



CABLE R

2.990



MANDO DE CONTROL

4.990



MEMORY EXPANSION PAK NINTENDO 64

4.990



RUMBLE PAK NINTENDO 64

3.490

ARMY MEN SARGE'S HEROES



8.990
8.490

CASTLEVANIA 2



11.900
9.990

DAIKATANA

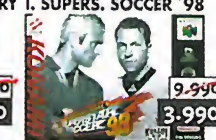


9.990
9.490

DONKEY KONG 64 + MEMORY I. SUPERS. SOCCER '98



12.990
11.990



9.990
3.990

I. SUPERS. SOCCER 64



5.990
2.990

J. McGRATH SUPERC. 2000



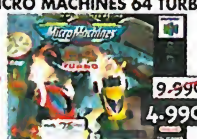
9.990
9.490

JET FORCE GEMINI



9.990
9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO



9.990
4.990

NBA IN THE ZONE 2000



11.900
10.990

POKÉMON STADIUM + T. PAK



12.990
12.490

QUAKE 64



3.990
3.690

RAYMAN 2



9.990
9.490

READY 2 RUMBLE BOXING



9.990
9.490

RIDGE RACER 64



9.990
9.490

SUPERCROSS 2000



9.990
9.490

TARZAN



11.490
9.490

TOP GEAR HYPER BIKE



9.990
9.490

TOP GEAR RALLY 2



11.490
9.490

TUROK: RAGE WARS



9.990
5.490

GAME BOY COLOR



12.990
12.490



ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3



1.290

GAME BOY CAMARA



7.990
3.990

GAME BOY PRINTER



9.990
9.490

MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER



2.990
2.900

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



5.990
5.490

KONAMI GB COLLECTION VOL. 2



5.900
5.490

KONAMI WINTER GAMES



5.890
5.490

LA MÁSCARA DEL ZORRRO



5.995
5.490

LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!



5.990
5.490

METAL GEAR SOLID



5.890
5.490

POKÉMON AZUL



5.990
5.490

POKÉMON ROJO



5.990
5.490

RAYMAN



5.995
5.490

READY 2 RUMBLE BOXING



5.990
5.490

TOMB RAIDER



6.990
6.490

WARIO LAND 3



5.990
5.490

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fuster-Júpiter 966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de la Estación, 14 950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcázar y Net, 11 971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310
• C/ Sanis, 17 932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 934 644 697
• C.C. Montiliva, C/ Olot Palme, s/n 934 656 876
Barberá del Vallès C.C. Barcentro, A.18, Sal. 2 937 192 097
Manresa C.C. Olimpia, L. 10, C/ A. Guimera, 21 937 721 094
Mataró C/ San Cristóbal, 13 937 960 716
Sabadell C/ Filadelfia, 5 937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7, Av. Castilla y León 947 222 717

CADIZ
Jerez C/ Marimantia, 10 956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 957 498 360

GIJÓN
Gijón C/ Emil Grahit, 65 972 224 729
Figueras C/ Morena, 10 972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 928 418 218
• Pº de Chile, 309 928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 928 817 701

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038, 913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, s/n 917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 916 171 115
Pozuelo Cira, Húmera, 87 Portal 11, Local 5 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real, s/n 921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 954 675 223
• C.C. Pza Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sanguin, 6 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 976 218 271

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 9 02 17 18 19



EXIT



**LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN**

1

1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS
RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE
NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE
COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN
LAS TIENDAS CUESTA
6.000 PESETAS.

2

2.- SI YA TIENES TUS MANDOS
APROVECHATE DEL 25% DE DESCUENTO
(4.740 - 25% = 3.555 PESETAS).
RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.



ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR
CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO
NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H.
O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS
902 12 03 41 O 902 12 03 42. SI TE ES MÁS
CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN
POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO
ELECTRÓNICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA
OFERTA SIN PREVIO AVISO

HAZ LUCHAR A TUS POKÉMON EN NINTENDO 64

© 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM & are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.



Incluye
Transfer Pak



POKÉMONTM STADIUM

 NINTENDO 64



Traducido y doblado al castellano.



Tus **PokémonTM**, los que tú mismo has coleccionado y entrenado en tu Game BoyTM, con sus poderes, sus habilidades, pero ahora en 3D. Lo único que necesitas es el **Transfer PakTM**, el accesorio incluido en **Pokémon StadiumTM** que hará que tus **PokémonTM** de las ediciones roja, azul y amarilla de Game BoyTM entren en **Nintendo 64TM** en 3D, y puedan participar en todas las ligas de **Pokémon StadiumTM**. **Nintendo 64TM** os espera a ti y a tus **PokémonTM**. Es hora de jugar en las ligas grandes.

pokemon.nintendo.es